



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

D A Osur PC 1500

Mais oui! Un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur, sur un ordinateur de poche. Le PC 1500 possède une imprimante graphique, pourquoi s'en priver?

D A O permet d'effectuer le dessin d'à peu près n'importe quel objet en 3 dimensions. Il nécessite un CE 150 et une extension mémoire.

Pierre MARCELLIN

```

5:REM ===== 520:"ECH"K=K+1: GOTO "ECH
10:REM LOGICIEL: CURSOR 10: 615:REM -----
"DAO" PRINT K:READ A 620:"F"U=215/(1E-9
20:REM MARCELLIN $:IF A$<>"R" +ABS U+ABS U):
PIERRE GOTO A$ U=U*ABS U:WAIT
30:REM POUR 530:READ A,B,C:FOR :BEEP 1:PRINT
PC 1500 L=1 TO C+1:READ "Echelle:";U:
45:REM ===== a:NEXT L:GOTO INPUT "Une aut-
50:DIM A(10):REM "ECH re ? ";A$
a MODIFIER SUI 535:REM -----
VANT LE NOMBRE 540:"D"FOR L=1 TO 2 622:IF LEFT$(A$,1
DE PARAMETRES :READ A,B,C: >C)*D)RETURN
REPETITION GOSUB "MAX": 623:INPUT "Combien
90:REM ***** ? ";A:W=U/A ? ";A:PRINT "Or-
MENU GENERAL X":NEXT L:GOTO igine x=";U:"
***** y=";W
100:"MENU"RESTORE 545:REM -----
:TEXT 560:"P"READ A:FOR "y=";W:RETURN
110:INPUT "Liste d L=1 TO A:READ A 630:RETURN
u fichier ";A$ :B,C:GOSUB "MA 635:REM -----
:TEXT:INPUT " X":NEXT L:GOTO "ECH
Taille caracte 565:REM -----
res ";A:CSIZE 580:"C"READ A,B,C, 640:"MAX"GOSUB C$:
A:LLIST "FICHI D,E,F,G,H,I,J: X=.866*(A-B),Y
ER", GOTO "ECH =C+(A+B)/2
160:INPUT "Dessin 585:REM ----- 660:IF X>LET U=X
";A$:GOTO "TRA D:FOR L=1 TO 3: 680:IF X<LET U=X
CE @L)=@CL)+D: 700:IF Y>LET W=Y
200:GOTO "MENU GOSUB "MAX":@ 720:GOSUB "XYZ":
490:REM ***** * REPETITION *
ECHELLE *****
*****
500:"ECHELLE"U=0,U *****
=0,W=0,K=0:CLS READ A1,L1,B1:
:PRINT "ECHELL R$="0
E 605:REM -----
610:"CO"READ A:

```

Suite page 18

EDITO

Le SICOB est en train de se terminer. Des tas de nouveautés vont, comme chaque année, faire leur apparition sur le marché. Nous avons déjà reçu des nouveaux logiciels et quelques uns seront dans l'hebdo dès la semaine prochaine, le reste viendra dans le désordre d'ici la fin de l'année. LORICIEL n'annonce pas moins de 50 nouveautés, nous en avons testé une partie: SUPER JEEP et SURVIVOR pour ORIC ainsi que PULSAR II et ELIMINATOR pour THOMSON seront probablement dans le SOFT-PARADE du prochain numéro. Chez D et L, un nouvel arrivé dans la distribution, les logiciels OCEAN en français: MISTER WIMPY et CHINESE JUGGLER pour Commodore, Oric et Spectrum et, un peu plus tard, le fabuleux "Balle de Match" déjà vendu à 400.000 exemplaires et N° 1 au hit en Angleterre, ainsi que SCRABBLE avec 10.000 mots français en mémoire. Chez VIFI qui vient de reprendre la distribution d'INFOGRAMES et d'ANSWARE, les nouveautés sont aussi très nombreuses, AIRBUS et SURVIVOR ont l'air intéressants ainsi que COLORCALC pour T07-70. Les softs d'I MCC sont également à l'essai: DALLAS QUEST et BRUCE LEE à des prix intéressants. Enfin, un DECATLON pour APPLE et COMMODORE 64 ainsi qu'un KARATE entreront en

force dès que nous aurons trouvé les moyens de nous en procurer: nous n'avons vu pour l'instant que des copies pirates!

Voilà la suite et la fin des réponses au questionnaire que vous nous avez renvoyé pendant les vacances. Vous avez appris pas mal de choses sur les lecteurs de l'Hebdo depuis deux semaines, regardons maintenant le matériel que vous possédez: 96 % des lecteurs travaillent sur du matériel qui leur appartient en plus, ils sont propriétaires de:

- Lecteur de cassettes78 %
- Lecteur de disquettes14 %
- Télé ou moniteur N/B26 %
- Télé ou moniteur couleur61 %
- Imprimante16 %
- Modem0,5 %

Vous avez par contre envie d'acheter les matériels suivants:

- Lecteur de cassette4 %
- Lecteur de disquettes31 %
- Télé ou moniteur N/B1 %
- Télé ou moniteur couleur13 %
- Imprimante24 %
- Modem10 %

Voire avis sur HEBDOGICIEL à présent, vous trouvez bon ou moyen (le premier pourcentage correspond aux lecteurs qui trouvent la rubrique bonne et le second à ceux qui la trouvent moyenne).

- Edito62 % + 29 %
- Concours70 % + 17 %
- Vote des lecteurs56 % + 29 %
- Hipporébus23 % + 43 %
- Programmes77 % + 23 %

Suite page 18

MENU

APPLE II	Stéphane CHEVRY	Fourmière	Page 14
CANON X07	Christophe PELLETIER	Piste	Page 6
FX 702 P	Laurent GRAVERET	Linéarisation	Page 5
COMMODORE 64	P.M. GARDERES	Chronopolis	Page 8
VIC 20	Philippe MACOINE	Les envahisseurs	Page 17
HECTOR	L.PICARNA/N.DABANEL	Parachutistes	Page 6
HP 41	G.OSMONT	Bullet	Page 5
ORIC	Jérôme DENOT	Portraits robots	Page 3
MZ 80	Olivier BRIERE	Globule	Page 17
PC 1251	Patrick DELHINGER	Rallye	Page 8
PC 1500	Pierre MARCELLIN	D A O	Page 18
ZX 81	A.LAFFARGUE	Chasse au sous-marin	Page 19
SPECTRUM	Jean MARTINON	Dead Zone	Page 12
TRS 80	J.C. PELLETIER	OVNIS	Page 19
TI 99/4A(b.e)	Michel TEYSSON	S.O.S.Helico	Page 13
TI 99/4A(b.s.)	Laurent VINATIER	Défensive	Page 2
TO 7	J.C.HUMBLLOT	Graphiques	Page 4

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07.

HIPPOREBUS trouvez l'expression qui se cache dans la B D de l'hippocampe. Décompose en trois syllabes dans les trois premières cases. le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

BONS SOLDATS, MAIS PIETRES, JARDINIERS!



ON LA NOMME AUSSI LA PLANÈTE BLEUE...



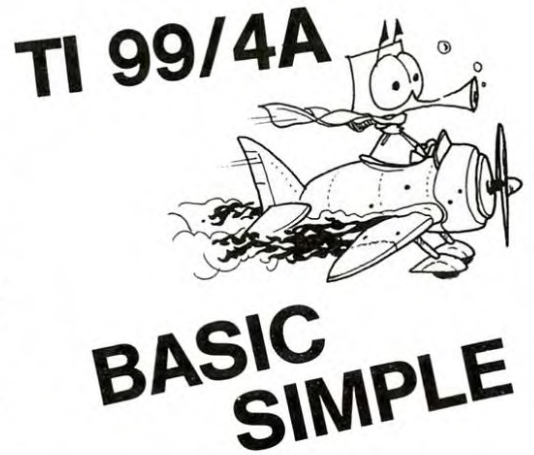
CURIUSEMENT, ELLE EST SOUVENT DE PROFIL ...



CONSTITUE UNE FRONTIÈRE...



DEFENSIVE



DEFENSIVE: nom Fr. (DaiFanSiv): se dit d'un avion qui est sur une piste et qui doit aller abattre ses adversaires. S'emploie fréquemment sur TI 99 en Basic Simple (le petit Hebdogiciel illustré).

Laurent VINATIER

Pour décoller, il y a 2 touches : "1" et "2". 1 = vitesse lente et 2 = vitesse rapide.

On peut commencer à jouer quand l'avion a décollé, c'est à dire quand la sirène s'arrête. Un avion ennemi, au bout d'un certain temps, apparaît en bas, au milieu du paysage. Il y a deux hauteurs pour aller en haut, appuyer sur H et pour retourner à la base, appuyer sur B.

Au début du jeu, l'ordinateur demande le rayon des tirs de D.C.A.

entre 2 et 8. La D.C.A. tirera au hasard autour de l'avion ennemi sur le nombre correspondant à la première question jusqu'à une certaine hauteur (16 cases à partir du bas).

Pour changer de vitesse il faut appuyer sur 1 ou 2, puis changer de direction après avoir entendu le signal d'alarme.

Le signal en haut à droite indique si l'on a un score suffisant ou non. Si un 1 est inscrit il faut tenter de gagner rapidement des points, car si l'on arrive à 0, on meurt. Chaque maison détruite, ou chaque tir (on tire avec la barre d'espace) fait perdre des points. Le carré en haut à gauche indique le nombre de litres d'essence restant. Si le réservoir est vide, on s'écrase.

Pour éviter cela, il faut atterrir pour faire le plein.

P.S.: Si l'on veut prendre des risques, on peut atterrir sans s'arrêter. Il faut pour cela, appuyer sur O, attendre le signal et appuyer sur la touche de vitesse désirée. Les touches de déplacement sont décrites au début du programme.

```

100 CALL CLEAR
110 PRINT " DEFENSIVE "
120 GOSUB 430
130 PRINT " VOICI VOS COMMANDES ..."
140 GOSUB 430
150 PRINT " TOUCHE "
160 GOSUB 430
170 PRINT " E:MONTER "
180 GOSUB 430
190 PRINT " X:DESCENDRE "
200 GOSUB 430
210 PRINT " S:A GAUCHE "
220 GOSUB 430
230 PRINT " D:A DROITE "
240 GOSUB 430
250 PRINT " W:MONTER VERS LA GAUCHE "
260 GOSUB 430
270 PRINT " R:MONTER VERS LA DROITE "
280 GOSUB 430
290 PRINT " Z:DESCENDRE VERS LA GAUCHE "
300 GOSUB 430
310 PRINT " C:DESCENDRE VERS LA DROITE "
320 GOSUB 430
330 PRINT " ESPACE:TIRS "
340 GOSUB 430
350 PRINT " O:ATTERRISSAGE "
360 GOSUB 430
370 PRINT " 1:VITESSE MOYENNE "
380 GOSUB 430
390 PRINT " 2:VITESSE MAXI "
400 GOSUB 430
410 GOSUB 430
420 GOTO 450
430 PRINT " :: "
440 RETURN
450 INPUT " DONNEZ LE RAYON DU CHAMP
DE TIRS DE LA D.C.A (2/8) ":CH
460 IF CH<2 THEN 450
461 IF CH>8 THEN 450
470 BW=80
480 KL=0
490 G=0
500 HY=0
510 L=0
520 NI=0
530 V=7
540 H=27
550 HD=0
560 TT=0
570 B1=22
580 DE=0
590 Y=0
600 X=0
610 SC=10
620 R=0
630 K=0
640 REM
650 LM=0
660 GB=0
670 IL=0
680 B2=17
690 F=100
700 DE=150
710 AT=1
720 HJ=80
730 VB=24
740 HB=15
750 V5=23
760 H5=15
770 NI=5
780 X1=0
790 Y1=0
800 R=96
810 L=43
820 V=7
830 H=28
840 V1=7
850 H1=27
860 REM
870 CALL COLOR(1,16,16)
880 CALL COLOR(2,2,16)
890 CALL COLOR(3,2,16)
900 CALL COLOR(4,2,16)
910 CALL COLOR(5,4,4)
920 CALL COLOR(6,16,16)
930 CALL COLOR(7,5,5)
940 CALL COLOR(8,16,2)
950 CALL COLOR(9,2,15)
960 CALL COLOR(10,2,12)
970 CALL COLOR(11,15,15)
980 CALL COLOR(12,15,1)
990 CALL COLOR(13,2,1)
1000 CALL COLOR(14,5,16)
1010 CALL COLOR(15,5,16)
1020 CALL COLOR(16,5,16)
1030 CALL CLEAR
1040 CALL CHAR(40,"1010993C18183C99")
1050 CALL CHAR(41,"0000000008181810")
1060 CALL CHAR(42,"10103B7CFEFE103B")
1070 CALL CHAR(43,"3B10FEFE7C3B1010")
1080 CALL CHAR(44,"303B8CFEFC3B3000")
1090 CALL CHAR(45,"0C1C3DF3D1C0C000")
1100 CALL CHAR(58,"FFFFFFFF7E7E")
1110 CALL CHAR(8B,"607E7E007E7E00")
1120 CALL CHAR(96,"1010100000101010")
1130 CALL CHAR(59,"1818181818180000")
1140 CALL CHAR(104,"C3C3C0C0C0C0FFFF")
1150 CALL CHAR(105,"FFFF00000000FFFF")
1160 CALL CHAR(106,"C3C3C3C3C3C3C3")
1170 CALL CHAR(107,"FFFF03030303C3C3")
1180 CALL CHAR(108,"FFFFC0C0C0C0C3C3")
1190 CALL CHAR(109,"C3C303030303FFFF")
1200 CALL CHAR(112,"C3C3C3C3C3C3C3")
1210 CALL CHAR(120,"0000145A359A7D37")
1220 CALL CHAR(128,"A548A24B1A4128A")

```



```

1230 CALL CHAR(136,"002E2A2A2A2E00")
1240 CALL CHAR(137,"00242424242400")
1250 CALL CHAR(138,"002E222E222E00")
1260 CALL CHAR(139,"002E222E222E00")
1270 CALL CHAR(140,"002B2B2E222E00")
1280 CALL CHAR(141,"002E2B2E222E00")
1290 CALL CHAR(142,"002E2B2E2A2E00")
1300 CALL CHAR(143,"002E2222222E00")
1310 CALL CHAR(144,"002E2A2A2E2A2E00")
1320 CALL CHAR(145,"002E2A2E222E00")
1330 CALL CHAR(146,"0077157545457700")
1340 CALL CHAR(147,"0074147444447400")
1350 CALL CHAR(148,"0077177444447700")
1360 CALL CHAR(149,"007717341417700")
1370 CALL CHAR(150,"10103B7CFEFE103B")
1380 CALL CHAR(151,"3B10FEFE7C3B1010")
1390 REM
1400 CALL CHAR(152,"303B8CFEFC3B3000")
1410 CALL CHAR(153,"0C1C3DF3D1C0C000")
1420 CALL CHAR(154,"0077157547457700")
1430 CALL CHAR(155,"0077153515157700")
1440 CALL CHAR(156,"002424000242400")
1450 CALL CHAR(157,"0000660000660000")
1460 RESTORE
1470 FOR I=1 TO 72
1480 READ A,B,C,D
1490 IF A<0 THEN 1500 ELSE 1520
1500 CALL VCHAR(-A,B,C,D)
1510 GOTO 1530
1520 CALL HCHAR(A,B,C,D)
1530 DATA 1,1,64,576,16,9,72,5,17,3,72,1
4,17,24,72,6,18,1,72,32
1540 DATA 19,9,80,4,20,3,80,14,20,24,80,
5,21,3,80,127
1550 DATA 19,3,72,6,19,13,72,19,20,17,72
,7,20,29,72,3
1560 DATA 18,4,58,1,19,4,59,1,18,7,58,1,
19,7,59,1,17,10,58,1,18,10,59,1,18,15,58
,1,19,15,59,1
1570 DATA -1,24,80,7,7,11,80,13,-7,11,80
,14
1580 DATA 19,20,58,1,20,20,59,1,18,25,58
,1,19,25,59,1,19,29,58,1,20,29,59,1
1590 DATA 15,26,88,3,13,12,88,3,8,18,88,
3,9,18,88,3,16,26,88,3,14,12,88,3
1600 DATA -6,26,96,8,-6,27,96,8,-6,28,96
,8,-6,29,88,3,-6,30,88,3,-6,31,88,3
1610 DATA 7,7,41,3,8,7,40,3,9,7,79,3,11,
20,41,3,12,20,40,3,13,20,79,3,-7,8,79,3
,-11,21,79,3
1620 DATA 1,17,108,1,1,23,107,1,6,17,104
,1,6,23,109,1,1,18,105,5,6,18,105,5,-2,1
7,106,4,-2,23,106,4
1630 DATA -4,15,112,13,12,15,112,5,8,10,
112,8,4,16,112,1,4,24,112,6,5,29,112,1,1
5,15,112,11
1640 DATA 4,24,105,1,7,15,106,1,8,11,105
,1,2,18,88,5,5,18,88,5,3,18,88,1,3,22,88
,1
1650 NEXT I
1660 CALL KEY(0,T,S)
1670 IF S=0 THEN 2380
1680 IF T=69 THEN 1690 ELSE 1730
1690 Y=-Y1
1700 X=0
1710 L=42
1720 GOTO 2380
1730 IF T=88 THEN 1740 ELSE 1780
1740 Y=Y1
1750 X=0
1760 L=43
1770 GOTO 2380
1780 IF T=83 THEN 1790 ELSE 1830
1790 Y=0
1800 X=-X1
1810 L=45
1820 GOTO 2380
1830 IF T=68 THEN 1840 ELSE 1880
1840 Y=0
1850 X=X1
1860 L=44
1870 GOTO 2380
1880 IF T=87 THEN 1890 ELSE 1930
1890 Y=-Y1
1900 X=-X1
1910 L=42
1920 GOTO 2380
1930 IF T=82 THEN 1940 ELSE 1980
1940 Y=-Y1
1950 X=X1
1960 L=42
1970 GOTO 2380
1980 IF T=67 THEN 1990 ELSE 2030
1990 Y=Y1
2000 X=X1
2010 L=43
2020 GOTO 2380
2030 IF T=90 THEN 2040 ELSE 2080
2040 Y=Y1
2050 X=-X1
2060 L=43
2070 GOTO 2380
2080 IF T=48 THEN 2090 ELSE 2170
2090 Y1=0
2100 X1=0
2110 F=100
2120 AT=1
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 GOTO 2380
2170 IF T=49 THEN 2180 ELSE 2220
2180 X1=5
2190 Y1=5
2200 AT=0

```

```

2210 GOTO 2380
2220 IF T=50 THEN 2230 ELSE 2270
2230 X1=1
2240 Y1=1
2250 AT=0
2260 GOTO 2380
2270 IF T=32 THEN 2280 ELSE 2310
2280 G=1
2290 SC=SC-3
2300 GOTO 2380
2310 IF T=66 THEN 2320 ELSE 2350
2320 NI=0
2330 GOTO 2380
2340 REM
2350 IF T=72 THEN 2360 ELSE 2380
2360 NI=1
2370 GOTO 2380
2380 IF LM=1 THEN 2430 ELSE 2390
2390 RANDOMIZE
2400 LM=INT((12-1)*RND)+1
2410 GOTO 3660
2420 REM
2430 IF GG=1 THEN 2500
2440 IF HY=1 THEN 2500
2450 IF HD=1 THEN 2460 ELSE 2650
2460 V5=23
2470 H5=15
2480 HD=0
2490 GOTO 2650
2500 FOR I=1 TO 5
2510 CALL HCHAR(V5,H5,120)
2520 CALL SOUND(-10,-6,0)
2530 CALL HCHAR(V5,H5,128)
2540 NEXT I
2550 SC=SC+10
2560 LM=0
2570 CALL HCHAR(V5,H5,HJ)
2580 IF GG=1 THEN 2590 ELSE 2620
2590 V5=23
2600 REM
2610 H5=15
2620 REM HCHAR(V5,H5,HJ)
2630 HY=0
2640 GOTO 3690
2650 IF KL=0 THEN 2670
2660 CALL GCHAR(VB,HB,HJ)
2670 GOTO 2860
2680 IF V5>V THEN 2690 ELSE 2720
2690 V5=V5-1
2700 DE=150
2710 GOTO 2920
2720 IF V5<V THEN 2730 ELSE 2760
2730 V5=V5+1
2740 DE=151
2750 GOTO 2920
2760 IF H5>H THEN 2770 ELSE 2800
2770 H5=H5-1
2780 DE=153
2790 GOTO 2920
2800 IF H5<H THEN 2810 ELSE 2840
2810 H5=H5+1
2820 DE=152
2830 GOTO 2920
2840 IF V5=V THEN 2850 ELSE 2920
2850 IF H5=H THEN 2880 ELSE 2920
2860 IF HJ<46 THEN 2870 ELSE 2680
2870 IF HJ>41 THEN 2880 ELSE 2680
2880 GOTO 4450
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 CALL HCHAR(VB,HB,HJ)
2940 CALL GCHAR(V5,H5,HJ)
2950 CALL HCHAR(V5,H5,DE)
2960 RANDOMIZE
2970 BK=INT((4-1)*RND)+1
2980 FOR I=1 TO 4
2990 IF DL=1 THEN 3540 ELSE 3000
3000 IF BK=4 THEN 3370
3010 IF BK=3 THEN 3260
3020 IF BK=2 THEN 3150
3030 IF BK=1 THEN 3040 ELSE 3540
3040 IF H5+1>32 THEN 3540
3050 IF DE=152 THEN 3060 ELSE 3540
3060 CALL GCHAR(V5,H5+1,IL)
3070 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3080 CALL HCHAR(V5,H5+1,157)
3090 IF IL=88 THEN 3110
3100 IF IL=96 THEN 3110 ELSE 3130
3110 IL=128
3120 SC=SC-2
3130 CALL HCHAR(V5,H5+1,IL)
3140 GOTO 3540
3150 IF H5-I<1 THEN 3540
3160 IF DE=153 THEN 3170 ELSE 3540
3170 CALL GCHAR(V5,H5-1,IL)
3180 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3190 CALL HCHAR(V5,H5-1,157)
3200 IF IL=88 THEN 3220
3210 IF IL=96 THEN 3220 ELSE 3240
3220 IL=128
3230 SC=SC-2
3240 CALL HCHAR(V5,H5-1,IL)
3250 GOTO 3540
3260 IF V5-I<1 THEN 3540
3270 IF DE=150 THEN 3280 ELSE 3540
3280 CALL GCHAR(V5-I,H5,IL)
3290 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3300 CALL HCHAR(V5-I,H5,156)
3310 IF IL=88 THEN 3330
3320 IF IL=96 THEN 3330 ELSE 3350
3330 IL=128
3340 SC=SC-2
3350 CALL HCHAR(V5-I,H5,IL)

```

```

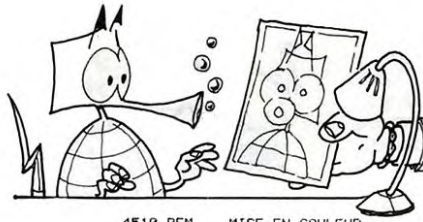
3360 GOTO 3540
3370 IF V5+1>24 THEN 3540
3380 IF DE=151 THEN 3390 ELSE 3540
3390 CALL GCHAR(V5+1,H5,IL)
3400 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3410 CALL HCHAR(V5+1,H5,156)
3420 IF IL=88 THEN 3440
3430 IF IL=96 THEN 3440 ELSE 3460
3440 IL=128
3450 SC=SC-2
3460 CALL HCHAR(V5+1,H5,IL)
3470 GOTO 3540
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 IF IL<46 THEN 3560 ELSE 3590
3560 IF IL>41 THEN 3570 ELSE 3590
3570 TT=1
3580 OL=1
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 NEXT I
3630 IF TT=1 THEN 4450
3640 OL=0
3650 REM
3660 REM
3670 VB=V5
3680 HB=H5
3690 REM
3700 IF NI=0 THEN 3710 ELSE 3740
3710 NI=5
3720 KL=1
3730 GOTO 1460
3740 IF NI=1 THEN 3750 ELSE 3790
3750 CALL HCHAR(1,1,79,768)
3760 NI=5
3770 HJ=79
3780 R=79
3790 IF KL=0 THEN 3820
3800 CALL GCHAR(V,H,K)
3810 KL=1
3820 IF V>23 THEN 3870
3830 IF V<2 THEN 3890
3840 IF H<31 THEN 3910
3850 IF H<2 THEN 3930
3860 GOTO 3960
3870 V=V-1
3880 GOTO 4410
3890 V=V+1
3900 GOTO 4410
3910 H=H-1
3920 GOTO 4410
3930 H=H+1
3940 IF AT=0 THEN 4550
3950 GOTO 4410
3960 GOSUB 4340
3970 REM
3980 REM
3990 F=F-11
4000 IF F<10 THEN 4010 ELSE 4030
4010 CALL HCHAR(1,3,49)
4020 GOTO 4270
4030 IF P<20 THEN 4040 ELSE 4060
4040 CALL HCHAR(1,3,50)
4050 GOTO 4270
4060 IF F<30 THEN 4070 ELSE 4090
4070 CALL HCHAR(1,3,51)
4080 GOTO 4270
4090 IF F<40 THEN 4100 ELSE 4120
4100 CALL HCHAR(1,3,52)
4110 GOTO 4270
4120 IF F<50 THEN 4130 ELSE 4150
4130 CALL HCHAR(1,3,53)
4140 GOTO 4270
4150 IF F<60 THEN 4160 ELSE 4180
4160 CALL HCHAR(1,3,54)
4170 GOTO 4270
4180 IF F<70 THEN 4190 ELSE 4210
4190 CALL HCHAR(1,3,55)
4200 GOTO 4270
4210 IF F<80 THEN 4220 ELSE 4240
4220 CALL HCHAR(1,3,56)
4230 GOTO 4270
4240 IF F<90 THEN 4250 ELSE 4270
4250 CALL HCHAR(1,3,57)
4260 GOTO 4270
4270 IF P<0 THEN 4450
4280 H=H+1
4290 V=V+1
4300 CALL HCHAR(V1,H1,R)
4310 CALL GCHAR(V,H,R)
4320 CALL HCHAR(V,H,L)
4330 GOTO 4390
4340 IF KL=0 THEN 4380
4350 CALL HCHAR(V,H,K)
4360 KL=0
4370 R=K
4380 RETURN
4390 V1=V
4400 H1=H
4410 IF AT=0 THEN 4560
4420 IF R<96 THEN 4450 ELSE 4430
4430 CALL SOUND(-1000,-3,0)
4440 GOTO 4550
4450 FOR I=1 TO 5
4460 CALL HCHAR(V,H,120)
4470 CALL SOUND(-100,-7,0)
4480 CALL HCHAR(V,H,32)

```

PORTRAIT ROBOT

ORIC 1 ET ATMOS

Témoin d'un crime, vous entr'apercevez l'agresseur. Arrivé dans les locaux de la police on vous demande de décrire l'assassin et vous avez quelques 32000 possibilités...
Compatible ORIC 1/ATMOS.



Jérôme DENOT

```
100 PRINTCHR$(6);CHR$(17)
110 GOSUB13300
400 TEXT "CLS:PAPER6:INK4
402 PING
405 IFGG=1THENPRINTCHR$(17)ELSEPRINT
T
407 GG:=1:X0=10
410 PRINT:PRINT
420 PRINTCHR$(27);CHR$(4);"J PORTR
AIT ROBOT"
430 PRINTCHR$(4)
440 PRINT:PRINT:PRINT
450 X=0:Y=10:ER=0
460 PRINT"Vous venez de voir un agr
esneur en"
470 PRINT"action.Vous etes le seul
temoin occu"
480 PRINT"laire.A vous de nous aide
r a etabli"
490 PRINT"son INSTANT ROBOT."
491 PRINT:PRINT:PRINT
492 PRINT"...ATTENTION.TOUTE RESSEM
BLANCE AVEC"
493 PRINT"UNE PERSONNE EXISTANTE SE
RAIT DE PURE"
494 PRINT"COINCIDENCE...!"
500 REM
510 REM CHOIX DES VARIABLES
520 REM
525 PRINT
530 INPUT "TEMPS D'APPARITION DE L'A
SSRSSIN (1-500 centiesecondes)";
SI
540 IFDI<10RDI>500THEN530
550 GOSUB26000
590 REM
1000 REM CHOIX ORDINATEUR
1005 REM
1010 INK4:HIRE5:PAPER5:INK5
1020 X=0:PRINTCHR$(17)
1030 PRINT"Un instant.Je dessine l'
homme qui va"
1040 PRINT"commetre un meurtre deva
nt vous."
1050 SO=INT(RND(1)*1000)+50
1060 SOUND1,SO,0:PLAY7,0,4,SO
1100 REM
1110 REM VISAGE
1120 REM
1130 V=INT(RND(1)*2)+1
1140 ONVGSUB5000,5100
1200 REM
1210 REM COULEUR DES CHEVEUX
1220 REM
1230 CO=INT(RND(1)*2)+1
1240 REM
1250 REM CHEVEUX
1260 REM
1270 N=INT(RND(1)*2)+1
1280 ONNGOSUB1000,1100
1300 REM
1310 REM OREILLES
1320 REM
1330 O=INT(RND(1)*2)+1
1340 ONOGOSUB7000,7100
1500 REM
1510 REM COULEUR DES YEUX
1520 REM
1530 CY=INT(RND(1)*3)+1
1540 REM
1550 REM YEUX
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 CURSET45+X,115,1:FORI=1TOS:CIR
CLEI,1:NEXT:CURSET85+X,115,1
1630 FORI=1TOS:CIRCLEI,1:NEXT
1635 IFX>10THEN3535
1640 Y=INT(RND(1)*2)+1
1650 ONYGSUB8000,8100
1700 REM
1710 REM NEZ
1720 REM
1730 N=INT(RND(1)*2)+1
1740 ONNGOSUB9000,9100
1800 REM
1810 REM BOUCHES
1820 REM
1840 B=INT(RND(1)*3)+1
1850 ONBGSUB10000,10100,10200
1900 REM
1910 REM MENTONS
1920 REM
1930 M=INT(RND(1)*2)+1
1940 ONMGOSUB11000,11100
2000 REM
2010 REM SOURCILS
2020 REM
2030 S=INT(RND(1)*3)+1
2040 ONSGOSUB12000,12100,12200
2100 REM
2110 REM BOUCLES D'OREILLES
2120 REM
2130 BD=INT(RND(1)*3)+1
2140 ONBDGOSUB13000,13100,13140
2200 REM
2210 REM MOUSTACHES
2220 REM
2230 MD=INT(RND(1)*3)+1
2240 ONMDGOSUB13300,13400,13470
2300 REM
2310 REM BOUTONS
2320 REM
2330 BN=INT(RND(1)*2)+1
2340 ONNBGOSUB13500,13560
2400 REM
2410 REM CICATRICES
2420 REM
2430 CI=INT(RND(1)*3)+1
2440 ONCIGOSUB13600,13700,13750
2500 REM
2510 REM CHAPEAU
2520 REM
2530 CH=INT(RND(1)*2)+1
2540 GOSUB4500
3500 REM
3510 REM CHOIX DU TEMOIN
3520 REM
3525 CURSET126,0,1:FILL199,1,0
3530 X=120
3550 PRINT:PRINT:PRINT
3560 PRINT"FORME DU VISAGE"
3570 PRINT"C1] TRIANGLE : C2] ROND"
3580 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";VT
3590 IFVT<0RVT>2THEN3550
3600 ONVTGOSUB5000,5100
3610 PRINT:PRINT:PRINT
```

```
3620 PRINT"CHEUVEUX"
3630 PRINT"C1] RAIDES : C2] FRISES"
3640 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";CT
3650 IFCT<0RCT>2THEN3610
3660 ONCTGOSUB6000,6100
3670 PRINT:PRINT:PRINT
3680 PRINT"O'REILLES"
3690 PRINT"C1] PETITES : C2] GRANDE
S"
3700 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";OT
3710 IFOT<0ROT>2THEN3670
3720 ONOTGOSUB7000,7100
3730 PRINT:PRINT:PRINT
3740 PRINT"YEUX"
3750 PRINT"C1] BRIDES : C2] NORMAUX
"
3760 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";YT
3762 CURSET45+X,115,1:FORI=1TOS:CIR
CLEI,1:NEXT:CURSET85+X,115,1
3764 FORI=1TOS:CIRCLEI,1:NEXT
3770 IFYT<0RYT>2THEN3730
3780 ONYTGOSUB8000,8100
3790 PRINT:PRINT:PRINT
3800 PRINT"NEZ"
3810 PRINT"C1] LONG : C2] GROS"
3820 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";NT
3830 IFNT<0RNT>2THEN3790
3840 ONNTGOSUB9000,9100
3850 PRINT:PRINT:PRINT
3860 PRINT"BOUCHE"
3870 PRINT"C1] MOYENNE : C2] GRANDE
: C3] PETITE"
3880 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";BT
3890 IFBT<0RBT>3THEN3850
3900 ONBTGOSUB10000,10100,10200
3910 PRINT:PRINT:PRINT
3920 PRINT"MENTON"
3930 PRINT"C1] FENDU : C2] TRIANGUL
AIRE"
3940 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";MT
3950 IFMT<0RMT>2THEN3910
3960 ONMTGOSUB11000,11100
3970 PRINT:PRINT:PRINT
3980 PRINT"SOURCILS"
3990 PRINT"C1] LONGS : C2] NORMAUX
: C3] POINTUS"
4000 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";ST
4010 IFST<0RST>3THEN3970
4020 ONSTGOSUB12000,12100,12200
4030 PRINT:PRINT:PRINT
4040 PRINT"BOUCLE D'OREILLE"
4050 PRINT"C1] GAUCHE : C2] DROITE
C3] SANS"
4060 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";BU
4070 IFBU<0RBU>3THEN4030
4080 ONBUGOSUB13000,13100,50000
4090 PRINT:PRINT:PRINT
4100 PRINT"MOUSTACHE"
4110 PRINT"C1] NORMALE : C2] GRANDE
C3] SANS"
4120 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";MU
4130 IFMU<0RMU>3THEN4080
4140 ONMUGOSUB13300,13400,50000
4150 PRINT:PRINT:PRINT
4160 PRINT"BOUTONS"
4170 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";BV
4180 IFBV<0RBV>2THEN4140
4190 ONBVGOSUB13500,13560
4200 PRINT:PRINT:PRINT
4210 PRINT"CICATRICE"
4220 PRINT"C1] GAUCHE : C2] DROITE
C3] SANS"
4230 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";CU
4240 IFCU<0RCU>3THEN4200
4250 ONCUGOSUB13600,13700,50000
4260 PRINT:PRINT:PRINT
4270 PRINT"CHAPEAU"
4280 PRINT"C1] PRESENT : C2] ABSENT
"
4290 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";CV
4300 IFCV<0RCV>2THEN4260
4310 IFCV>1THEN4350
4320 CURSET12+X,70,1:FILL10,17,16
4330 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,16:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4340 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,16:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,23
4345 REM
4350 REM COULEUR DES CHEUVEUX
4355 REM
4360 PRINT:PRINT:PRINT
4365 PRINT"COULEUR DES CHEUVEUX"
4370 PRINT"C1] BLONDS : C2] NOIRS"
4375 INPUT"APPUYER SUR [C1]OU[C2]";CO
4380 IFCO<10RCO>2THEN4360
4385 IFCO=2THEN4395
4390 CURSET16+X,29,0:FILL68,1,3:CU
RSET115+X,29,0:FILL68,1,0
4395 IFCO=2THENCURSET10,29,0:FILL68
,1,0:CURSET115,29,0:FILL68,1,0
4400 PRINT:PRINT:PRINT
4405 PRINT"COULEUR DES YEUX"
4410 PRINT"C1] BLEUX : C2] VERTS :
C3] NOIRS"
4415 INPUT"APPUYER SUR [C1],[C2]OU[C3]
";CZ
4420 IFCZ<10RCZ>3THEN4400
4425 IFCZ=1THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,6:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4435
4430 GOTO4440
4435 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,6:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4440 IFCZ=2THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,3:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4450
4445 GOTO4455
4450 CURSET73+X,109,0:FILL12,1,3:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4455 IFCZ=3THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,0:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4465
4460 GOTO4470
4465 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,0:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4470 REM
4475 GOTO20000
4500 REM
```

```
4510 REM MISE EN COULEUR
4520 REM
4522 PING
4523 PRINT"Regardez bien.....!"
4525 FORI=4000T0105TEP-50: SOUND1,1,
V0:NEXT:PLAY0,0,0,0
4540 REM
4550 REM CHEVEUX BLONDS
4560 REM
4570 IFCO=1THENCURSET16+X,29,0:FILL
68,1,3:CURSET115+X,29,0:FILL68,1,0
4580 REM
4590 REM CHEVEUX NOIRS
4600 REM
4610 IFCO=2THENCURSET16+X,29,0:FILL
68,1,0:CURSET115,29,0:FILL68,1,0
4630 REM
4640 REM YEUX BLEUX
4650 REM
4660 IFCY=1THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,6:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4680
4670 GOTO4700
4680 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,6:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4700 REM
4710 REM YEUX VERTS
4720 REM
4730 IFCY=2THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,3:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4750
4740 GOTO4760
4750 CURSET73+X,109,0:FILL12,1,3:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4760 REM
4770 REM YEUX NOIRS
4780 REM
4790 IFCY=3THENCURSET29+X,109,0:FI
L12,1,0:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0:
GOTO4810
4800 GOTO4820
4810 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,0:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4820 REM
4830 REM
4840 REM CHAPEAU HAUT DE FORME
4850 REM
4860 IFCH=1THEN4870ELSE4900
4870 CURSET120+X,70,1:FILL10,1,21:CU
RSET12+X,70,1:FILL10,17,16
4880 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,16:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4890 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,16:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,23
4900 REM
4910 IFY=10THENRETURN
4940 INK0
4945 IFX=120THENRETURN
4950 REM
4960 REM EFFACEMENT DES COULEURS
4970 REM
4980 WAITDI
4985 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,5:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,5
4986 CURSET29+X,109,0:FILL12,1,5:CU
RSET56+X,109,0:FILL12,1,5
4987 CURSET16+X,29,0:FILL68,1,5:CU
RSET115+X,29,0:FILL68,1,5
4988 IFCH<1THEN4998
4989 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,21:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,21
4990 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,21:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4991 CURSET12+X,70,1:FILL10,17,21:CU
RSET120+X,70,1:FILL10,1,21
4998 INK5
4999 RETURN
5000 REM
5010 REM VISAGE TRIANGLE
5020 REM
5050 CURSET20+X,95,0:DRAW0,40,1:DR
AW30,45,1:DRAW30,0,1:DRAW30,-45,1:DR
AW0,-40,1
5070 RETURN
5100 REM
5110 REM VISAGE ROND
5120 REM
5130 CURSET20+X,95,1:DRAW0,35,1:DR
AW10,35,1:DRAW10,8,1:DRAW15,7,1:DR
AW20,0,1
5140 DRAW15,-7,1:DRAW10,-8,1:DRAW10
,-35,1:DRAW0,-35,1
5150 RETURN
6000 REM
6010 REM CHEVEUX RAIDES
6020 REM
6025 J=0
6030 FORI=0,001T0105TEP:PI/46):K=SI
N(I):J=J+2
6040 CURSET(112-J)+X,95,1:DRAW0,-16
-(K*45),1
6050 NEXT
6060 RETURN
6100 REM
6110 REM CHEVEUX FRISES
6120 REM
6130 FORJ=92T082STEP-5:FORI=22T0112
STEP5:CURSETI+X,J,1:CIRCLEI,1:NEXTI:
NEXTJ
6140 FORI=24T0119STEP5:CURSETI+X,77
,1:CIRCLEI,1:NEXT
6150 FORI=26T0198STEP5:CURSETI+X,72
,1:CIRCLEI,1:NEXT
6160 FORI=29T0185STEP5:CURSETI+X,67
,1:CIRCLEI,1:NEXT
6170 FORI=33T0181STEP5:CURSETI+X,62
,1:CIRCLEI,1:NEXT
6180 FORI=37T097STEP5:CURSETI+X,57,
1:CIRCLEI,1:NEXT
6190 FORI=42T092STEP5:CURSETI+X,52,
1:CIRCLEI,1:NEXT
6200 FORI=50T084STEP5:CURSETI+X,47,
1:CIRCLEI,1:NEXT
6210 RETURN
7000 REM
7010 REM PETITES OREILLES
7020 REM
7030 CURSET20+X,105,1:DRAW-2,-5,1:D
RAW-3,0,1:DRAW0,30,1:DRAW2,0,1:DR
AW3,-5,1
7040 CURSET17+X,107,1:DRAW1,20,1:CU
RSET110+X,105,1:DRW2,-5,1
7045 DRAW3,0,1:DRAW0,30,1
7050 DRAW-2,0,1:DRAW-3,-5,1:CURSET1
13+X,107,1:DRAW-1,20,1
```

```
7060 RETURN
7100 REM
7110 REM GRANDES OREILLES
7120 REM
7130 CURSET108+X,115,1:DRAW5,-10,1:
DRAW3,0,1:DRAW2,-5,1:DRAW-1,10,1
7135 DRAW-4,25,1
7140 DRAW-2,0,1:DRAW-3,5,1:CURSET22
+X,115,1:DRAW-5,-10,1:DRAW-3,0,1
7150 DRAW-2,-5,1:DRAW1,10,1:DRAW4,2
5,1:DRAW2,0,1:DRAW3,5,1
7160 RETURN
8000 REM
8010 REM YEUX BRIDES
8020 REM
8030 CURSET45+X,115,1:DRAW-10,-5,1:
DRAW15,0,1:DRAW0,10,1:DRAW-7,0,1
8040 CURSET85+X,115,1:DRAW10,-5,1:D
RAW-15,0,1:DRAW0,10,1:DRAW7,0,1
8050 RETURN
8100 REM
8110 REM YEUX NORMAUX
8120 REM
8130 CURSET35+X,111,1:DRAW15,-1,1:C
URSET95+X,111,1:DRAW-15,-1,1
8140 RETURN
8600 REM
8610 REM
8620 REM
9000 REM
9010 REM LONG NEZ
9020 REM
9030 CURSET63+X,110,1:DRAW-3,20,1:D
RAW-5,5,1
9035 DRAW10,5,1:DRAW10,-5,1:DRAW-5,
-5,1
9040 DRAW-3,-20,1:CURSET62+X,138,0:
DRAW-7,-4,1:CURSET67+X,138,0:DR
AW7,-4,1
9050 RETURN
9100 REM
9110 REM GROS NEZ
9120 REM
9130 CURSET61+X,113,1:DRAW-2,10,1:D
RAW-3,5,1:DRAW0,8,1:DRAW5,5,1:DR
AW8,0,1
9140 DRAW5,-5,1:DRAW0,-8,1:DRAW-3,-
5,1:DRAW-2,-10,1
9150 FORI=135T0137:CURSET57+X,1,1:D
RAW3,5,1:CURSET73+X,1,1:DRAW-3,5,1:N
EXT
9155 CURSET65+X,130,1:CURSET63+X,12
8,1:CURSET66+X,133,1:CURSET64+X,134,
1
9156 CURSET70+X,137,1:CURSET67+X,12
6,1:CURSET70+X,133,1:CURSET68+X,137,
1
9157 CURSET60+X,131,1:CURSET62+X,13
6,1:CURSET58+X,138,1:CURSET70+X,132,
1
9160 RETURN
10000 REM
10010 REM BOUCHE MOYENNE
10020 REM
10030 CURSET49+X,157,1:DRAW15,-3,1:
DRAW15,3,1:DRAW-30,0,1:CURSET49+X,15
9,1
10040 DRAW12,5,1:DRAW6,0,1:DRAW12,-
5,1
10050 RETURN
10100 REM
10110 REM GRANDE BOUCHE
10120 REM
10130 CURSET45+X,157,1:DRAW17,-6,1:
DRAW3,3,1:DRAW3,-3,1:DRAW17,6,1:DR
AW-40,0,1
10140 DRAW13,5,1:DRAW14,0,1:DRAW13,
-5,1
10150 RETURN
10200 REM
10210 REM PETITE BOUCHE
10220 REM
10230 CURSET58+X,155,1:DRAW7,5,1:DR
AW7,-5,1:DRAW-14,0,1:DRAW5,4,1:DR
AW4,0,1
10240 DRAW5,-4,1
10250 RETURN
11000 REM
11010 REM MENTON FENDU
11020 REM
11030 CURSET65+X,166,1:DRAW0,9,1
11040 RETURN
11100 REM
11110 REM MENTON TRIANGULAIRE
11120 REM
11140 CURSET53+X,175,0:DRAW3,5,1:CU
RSET78+X,175,0:DRAW-3,5,1
11150 RETURN
12000 REM
12010 REM SOURCILS LONGS
12020 REM
12030 CURSET30+X,100,1:DRAW10,-4,1:
DRAW10,2,1
12035 DRAW7,6,1:DRAW-7,-2,1:DRAW-10
,-1,1
12040 DRAW-10,1,1:DRAW0,-2,1:CURSET
100+X,100,1:DRAW-10,-4,1:DRAW-10,2,1
12050 DRAW-7,6,1:DRAW7,-2,1:DRAW10,
-1,1:DRAW10,1,1:DRAW0,-2,1
12060 RETURN
12100 REM
12110 REM SOURCILS NORMAUX
12120 REM
12130 CURSET32+X,100,0:CIRCLE2,1:CU
RSET35+X,98,0:CIRCLE2,1
12135 CURSET39+X,97,0:CIRCLE2,1
12140 CURSET44+X,96,0:CIRCLE2,1:CU
RSET49+X,100,1:CIRCLE2,1:CURSET52+X,1
02,0,1
12150 CIRCLE2,1:CURSET97+X,100,0:C
IRCLE2,1:CURSET94+X,98,0:CIRCLE2,1
12160 CURSET90+X,97,0:CIRCLE2,1:CU
RSET85+X,96,0:CIRCLE2,1:CURSET80+X,10
0,1
12170 CIRCLE2,1:CURSET77+X,102,0:C
IRCLE2,1
12180 RETURN
12200 REM
12210 REM SOURCILS POINTUS
12220 REM
12230 FORI=104T0108:CURSET30+X,1,1:
DRAW2,-10,1:NEXT
12240 FORI=104T0108:CURSET100+X,1,1
DRAW-20,-10,1:NEXT
```


BULLET

HP 41

Editions du CAGIRE

Vous connaissez Hewlett-Packard ? Nous aussi !
 Nous avons : Tous les livres sur la HP-41C (dont toutes les traductions, faites par nous) ; Des Programmes : Jeux, mécanique, bâtiment, finance, FORTH/HP-75 ; Des Matériels HP-IL : Imprimante traceur, Interface vidéo graphique (nouveau, exclusif !)...
 Nous n'avons pas la place de tout mettre, demandez Notre Catalogue Gratuit qui vous sera vite indispensable. Vente par correspondance dans le monde entier. Spécialiste des portables HP (HP-41, HP-75, HP-71, HP-11). Des nouveautés tous les mois !
 EDITIONS DU CAGIRE SARL, 77 rue du Cagire 31100 Toulouse, FRANCE. Tel 16 (61) 44 03 06

Vous voici promu artilleur...Vous devez toucher une cible en jouant sur l'angle de tir et sur la vitesse initiale de l'obus. Le programme vous indique la distance, ainsi que la vitesse du vent. Seulement, un gros obstacle se trouve sur le parcours: un mur très large et très haut... Et vous ne connaissez ni sa largeur, ni sa hauteur, ni même sa position.

G. OSMONT

Mode d'emploi:
 XEQ "BULLET". Affichage de NB ALEA < 1? Entrer un nombre inférieur à 1. Puis le programme affiche:

10:03 21.04	33 *	66 AVIEW	99 PSE	132 TONE 5	165 BEEP
01+LBL "BULLET"	34 200	67 PSE	100 GTO 01	133 TONE 3	166 GTO 00
02 ***G OSMONT**	35 +	68 "LA SOLUTION"	101+LBL 03	134 AVIEW	167+LBL 07
03 FIX 0	36 INT	69 AVIEW	102 RCL 01	135 PSE	168 CF 05
04 CF :9	37 STO 04	70 PSE	103 RCL 02	136 CLA	169 RCL 08
05+LBL 00	38 RCL 01	71 "FAIRE XEQ 08"	104 +	137 ARCL 00	170 X12
06 "INITIALISATION"	39 RCL 02	72 AVIEW	105 STO 08	138 AVIEW	171 RCL 06
07 "NB ALEA < 1 ?"	40 +	73 PSE	106 XEQ 07	139 PSE	172 X12
08 TONE 9	41 RCL 03	74+LBL 01	107 FS? 05	140 GTO 01	173 /
09 PROMPT	42 +	75 "ANGLE ?"	108 GTO 04	141+LBL 05	174 4,9
10 STO 00	43 STO 05	76 TONE 9	109 "SUR LE MUR"	142 "TROP LONG"	175 *
11 1500	44 0	77 PROMPT	110 TONE 5	143 TONE 5	176 CHS
12 *	45 STO 09	78 "VIT INIT ?"	111 TONE 3	144 TONE 3	177 ENTER+
13 200	46 XEQ 99	79 TONE 9	112 AVIEW	145 AVIEW	178 RCL 08
14 +	47 50	80 PROMPT	113 PSE	146 PSE	179 RCL 07
15 INT	48 *	81 P-R	114 GTO 01	147 CLA	180 *
16 STO 01	49 5	82 STO 06	115+LBL 04	148 ARCL 08	181 RCL 06
17 XEQ 99	50 +	83 RDN	116 RCL 06	149 AVIEW	182 /
18 500	51 INT	84 STO 07	117 RCL 07	150 PSE	183 +
19 *	52 STO 10	85 RCL 10	118 *	151 GTO 01	184 RCL 04
20 100	53 "VIT. VENT: "	86 ST+ 06	119 4,9	152+LBL 06	185 X<Y?
21 +	54 ARCL 10	87 1	120 /	153 "GAGNE"	186 SF 05
22 INT	55 TONE 5	88 ST+ 09	121 RCL 05	154 TONE 8	187 RTN
23 STO 02	56 AVIEW	89+LBL 02	122 -	155 TONE 8	188+LBL 99
24 XEQ 99	57 PSE	90 RCL 01	123 STO 08	156 TONE 8	189 RCL 00
25 1500	58 PSE	91 STO 08	124 ABS	157 TONE 9	190 821
26 *	59 "DISTANCE: "	92 XEQ 07	125 10	158 AVIEW	191 *
27 200	60 ARCL 05	93 FS? 05	126 X<Y?	159 PSE	192 ,211327
28 +	61 TONE 5	94 GTO 03	127 GTO 06	160 CLA	193 +
29 INT	62 AVIEW	95 "DANS LE MUR"	128 RCL 08	161 ARCL 09	194 FRC
30 STO 03	63 PSE	96 TONE 5	129 X<0?	162 "1 ESSAIS"	195 STO 00
31 XEQ 99	64 PSE	97 TONE 3	130 GTO 05	163 AVIEW	196 RTN
32 500	65 "POUR AVOIR"	98 AVIEW	131 "TROP COURT"	164 PSE	197+LBL 08



198 "CALCUL D UNE"	227 RCL 09	256+LBL 10
199 "DES SOLUTIONS"	228 SQRT	257 1
200 RCL 05	229 STO 09	258 ST- 06
201 RCL 01	230 RCL 08	259 GTO 09
202 -	231 RCL 09	260+LBL 11
203 STO 08	232 X<Y?	261 RCL 06
204 4,9	233 X<Y	262 RCL 10
205 ST* 08	234 STO 06	263 -
206 RCL 01	235+LBL 09	264 STO 06
207 ST* 08	236 RCL 06	265 RCL 07
208 RCL 04	237 1/X	266 RCL 06
209 ST/ 08	238 4,9	267 R-P
210 RCL 08	239 *	268 STO 06
211 SQRT	240 RCL 05	269 RDN
212 STO 08	241 *	270 STO 07
213 RCL 05	242 STO 07	271 FIX 2
214 RCL 01	243 RCL 01	272 "ANGLE = "
215 -	244 STO 08	273 ARCL 07
216 RCL 02	245 XEQ 07	274 AVIEW
217 -	246 FC? 05	275 PSE
218 STO 09	247 GTO 10	276 "VIT. = "
219 4,9	248 RCL 01	277 ARCL 06
220 ST* 09	249 RCL 02	278 AVIEW
221 RCL 01	250 +	279 PSE
222 RCL 02	251 STO 08	280 FIX 0
223 +	252 XEQ 07	281 GTO 00
224 ST* 09	253 FC? 05	282 .END.
225 RCL 04	254 GTO 10	
226 ST/ 09	255 GTO 11	

LINEARISATION FX 702 P

Voici un programme de linéarisation de Cosinus et de Sinus. Il trouve aussi les primitives de Cos. et Sin. Simple d'emploi, il s'utilise avec ou sans imprimante FP-10 de CASIO.
 Ce programme s'adresse à tous ceux qui ont à manier des formules trigonométriques, et facilitera le calcul d'intégrales.

Laurent GRAVERET

Utilisation du programme:
 -Le charger dans un FX 702P.
 -Connecter ou non la FP-10 (si impression désirée).
 -Lancer le programme par F1P0.
 -Affichage :COS:1 SIN:2 PRIMITIVE:3.
 -Appuyer sur la touche numérique correspondante à votre choix:

Pour COS:-Appui sur 1
 -affichage: N?
 -Introduire la puissance voulue puis EXE.
 -Quelques secondes d'attente.
 -A la question PRT O/N répondre O si imprimante connectée et N dans le cas contraire (enregistrement de la réponse grâce à la fonction KEY).
 -Affichage de la linéarisation de Cos.
 Pour SIN: même suite d'opérations.
 Pour la PRIMITIVE:-Répondre 3.
 -Puis 1 ou 2 si on veut prim (Cos.) ou prim (Sin.)
 -Procéder ensuite comme pour les deux linéarisations.

Ce programme s'utilise en DEFM2. Restrictions aux linéarisations: n doit être entier et strictement positif et inférieur ou égal à 34 (au dessus: affichage des coefficients en notation scientifique qui entraîne une perte de précision). Il est nécessaire, avant toute exploitation, de charger en mémoire certaines données (voir liste). T\$ contient un espace: seul le contenu des variables alphanumériques est obligatoire. Il est par contre inutile de charger P\$ et Q\$ puisque leur contenu dépend du choix que vous ferez au début du programme. C\$; S\$; X\$ contiennent des caractères spéciaux que tout utilisateur d'un CASIO FX 702 P se doit de posséder (ils servent à l'impression des résultats sur FP10) pour les obtenir: CLRALL. DEFM 20 retirer les piles, environ 1'10", les remettre, lister les variables (LISTV) à l'imprimante. Il est néanmoins possible de se servir de ce programme sans ces caractères spéciaux, il suffit de charger dans C\$; S\$; X\$ leur contenu correspondant en caractères "officiels".

```

P0: 1337 STEPS
1 WAIT 0
2 PRT $:Q$="X"
4 IF KEY="N" THEN
6 IF KEY="1":P$=0
$:GOTO 122
8 IF KEY="2":P$=N
$:GOTO 86
10 IF KEY="3" THEN
12 PRT MID(1,14)
14 IF KEY="N" THEN
16 IF KEY="1":P$=0
$:GOTO 62
18 IF KEY="2":P$=N
$:GOTO 14
20 Z=FRAC (N/4):IF
Z#0:Z=1
22 GSB #1:GSB #2:6
SB #4
24 IF KEY="0" THEN
26 MODE 7:IF E=0:P
$=S$
28 IF E=0:P$=C$
30 Q$=X$:GOTO 36
32 IF E=0:P$=M$
34 IF E=0:P$=0$
35 IF N=1:PRT "N":
P$:Q$:M$:C$:END
36 PRT L$:K$:GSB
#0:PRT (-1)Z:U
$:2*(N-1):V$:A
=N
38 FOR I=1 TO F:IF
E=0:A(I)=-A(I)
40 IF A=0 THEN 52
42 IF A(I)>0:PRT R
$:
44 IF A(I)=-2:PRT
"-":
46 IF ABS (A(I))=2
    
```

```

88 IF E=0:P$=M$
90 Z=FRAC ((N-1)/4
):IF Z#0:Z=1
92 Z=(-1)Z:GSB #4
94 IF KEY="0" THEN
103
96 MODE 7:IF E=0:P
$=S$
98 IF E=0:P$=C$
100 Q$=X$:IF N#1 TH
EN 103
101 IF Z=1:PRT P$:
U$:END
103 PRT K$:GSB #0:
PRT Z:U$:2*(N-1
):V$:A=N
104 FOR I=1 TO F
106 IF A(I)=1:PRT P
$:A:Q$:GOTO 12
0
108 IF A=0 THEN 114
110 IF A(I)>0:PRT R
$:
112 PRT A(I)/2:W$:E
ND
114 IF A(I)>0:PRT R
$:
116 IF A=1:PRT A(I)
:G$:P$:T$:Q$:6
OTO 120
118 PRT A(I):G$:P$:
A:Q$:
120 A=A-2:NEXT I:PR
T W$:END
122 GSB #1:GSB #4
124 IF KEY="0":MODE
7:Q$=X$:P$=C$
126 PRT J$:GSB #0:
PRT D$:2*(N-1):
V$:A=N
128 FOR I=1 TO F
130 IF A(I)=1:PRT P
$:A:Q$:GOTO 13
8
132 IF A=0:PRT R$:A
(I)/2:W$:END
134 IF A=1:PRT R$:A
(I):G$:P$:T$:Q$:
6:GOTO 138
136 PRT R$:A(I):G$:
P$:A:Q$:
138 A=A-2:NEXT I:PR
T W$:END

P1: 71 STEPS
10 INP "N",N:E=FR
C (N/2):F=INT N
/2+1:IF N=0 THE
N 10
20 FOR I=0 TO F:A(
I+1)=N/(I*(N-
I)):NEXT I:RET

P2: 27 STEPS
10 FOR I=2 TO F ST
EP 2:A(I)=-A(I)
:NEXT I:RET

P4: 44 STEPS
10 PRT B$
20 IF KEY="N" THEN
20
30 IF KEY="0":RET
40 IF KEY="N" THEN
20
50 RET

P8: 17 STEPS
10 PRT "N":N="":
:RET

*** VAR LIST
VAR: 46 PRG: 1520

A = 0
B$ =PRT O/N
C$ =cos
    
```



PARACHUTISTE

Ce programme est un jeu qui dans son principe est très simple: Le but est de ramasser le plus de parachutistes. Si 3 parachutistes tombent à l'eau, eh bien c'est perdu, mais il arrive de temps en temps qu'HECTOR permette plus d'erreurs que de manoeuvres. Le mode d'emploi est dans le programme.

L.PICARDA/N.CABANEL



HECTOR HR

```

10 / *****
15 / *****
20 ** **
25 ** PARACHUTISTES **
30 ** DECEMBRE 84 **
35 ** **
40 ** BASIC III **
45 ** HECTOR 2 HR **
50 ** **
55 ** L.PICARDA **
60 ** N.CABANEL **
65 ** **
70 / *****
75 / *****
80 /
85 ERROR960
90 COLOR 0,1,7,3: B2=1: P0=0: RE=0: N$="" : RN$="Perso
nne"
100 POKE&FF10,1
105 WIPE:GOSUB750
110 DIMP(10):DIMP2(10):DIMP3(10)
115 RESTORE:GOSUB520
120 GOTO000
125 WIPE:COLOR0,2,6,1:GOSUB1090:CLS
130 LINE20,220,220,220,1:LINE220,10,1:LINE20,10,1
:LINE20,220,1:LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LI
NE22,12,2:LINE22,218,2:LINE24,216,216,216,3:LINE21
6,14,3:LINE24,14,3:LINE24,216,3:LINE24,30,216,30,3
135 GOSUB590:GOSUB615:BI#2:BI#2:PO=0:ER=0
140 FOR I=1 TO 10:P(1)=0:P(2)=0:P(3)=0:NEXT
145 OUTPUTM70,175,214,1: SOUND 2,600
150 I=1
155 P(1)=2:P(1)-1=0:GOSUB290
160 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO165:ELSE GOTO155
165 I=1
170 P(2)=2:P(2)-1=0:GOSUB290
175 I=I+1:IF I=8 THEN GOTO180:ELSE GOTO170
180 I=1
185 P(3)=2:P(3)-1=0:GOSUB290
190 I=I+1:IF I=7 THEN GOTO195:ELSE GOTO185
195 I=1
200 P(1)=2:P(1)-1=0:P(2)=1:P(2)-1=0:GOSUB290
205 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO210:ELSE GOTO200
210 I=1
215 P(2)=2:P(2)-1=0:P(3)=1:P(3)-1=0:GOSUB290
220 I=I+1:IF I=8 THEN GOTO225:ELSE GOTO215
225 I=1
230 P(1)=2:P(1)-1=0:P(2)=1:P(2)-1=0:P(3)=2:P
(3)-1=0:GOSUB290
235 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO240:ELSE GOTO230
240 I=1
245 P(1)=2:P(1)-1=0:P(3)=2:P(3)-1=0:GOSUB290
250 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO255:ELSE GOTO245
255 I=1
260 P(2)=2:P(2)-1=0:P(3)=1:P(3)-1=0:GOSUB290
265 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO270:ELSE GOTO260
270 I=1
275 P(1)=2:P(1)-1=0:P(2)=1:P(2)-1=0:P(3)=2:P
(3)-1=0:GOSUB290
280 I=I+1:IF I=9 THEN GOTO285:ELSE GOTO275
285 GOTO150
290 T=JOY(0):B1=0:B2=0:B3=0
295 PLOT 20,45,100,12,2
300 LINE 49,45,66,45,0
305 LINE 99,45,116,45,0
310 LINE 150,45,166,45,0
315 IFT=1THENBI#1:IFBI#1THENBI#1
320 IFT=2THENBI#1+1:IFBI#1+1THENBI#1+1
325 IFBI#1THENBI#1:B2=0:B3=0
330 IFBI#2THENBI#1+B3=0:BI#1+B3=0
335 IFBI#3THENBI#1+BI#1+B2=0
340 OUTPUTM10,100,60,82
345 OUTPUTM30,150,60,83
350 OUTPUTM20,50,60,81
355 PLOT 20,45,100,12,2
360 LINE 99,45,116,45,0
365 LINE 150,45,166,45,0
370 LINE 150,45,166,45,0
375 OUTPUTM40,105,70,P(2)
380 OUTPUTM40,55,70,P(1)
385 OUTPUTM40,155,70,P(3)
390 OUTPUTM40,115,100,P(2)
395 OUTPUTM40,70,100,P(1)
400 OUTPUTM40,150,100,P(3)
405 OUTPUTM40,95,130,P(1)
410 OUTPUTM40,125,130,P(2)
415 OUTPUTM40,165,130,P(3)
420 OUTPUTM50,95,160,P(1)
425 OUTPUTM50,135,160,P(2)

```

```

430 OUTPUTM50,170,160,P(3)
435 OUTPUTM50,115,190,P(1)
440 OUTPUTM50,145,190,P(2)
445 OUTPUTM50,175,190,P(3)
450 OUTPUTM50,160,210,P(2)
455 OUTPUTM50,135,210,P(1)
460 OUTPUTM50,150,214,P(1)
465 / TESTS (SI PARACHUT. TOMBE A L'EAU)
470 Q1=POINT(55,67):Q2=POINT(105,67):Q3=POINT(155
,67)
475 IF B1=1 AND Q1=2 THEN PO=P0+2 ELSE IF Q1=2 TH
EN ER=ER+1:GOSUB630
480 IF B2=1 AND Q2=2 THEN PO=P0+4 ELSE IF Q2=2 TH
EN ER=ER+1:GOSUB630
485 IF B3=1 AND Q3=2 THEN PO=P0+2 ELSE IF Q3=2 TH
EN ER=ER+1:GOSUB630
490 OUTPUT "SCORE",30,25,3
495 OUTPUT PJ,110,25,0
500 OUTPUT PO,110,25,2
505 IF PO=200 OR PO=500 THEN ER=0:GOSUB615
510 RETURN
520 / CREATION DES CARACTERES GRAPHIQUES
525 DATA20,16,112,0,200,0,200,0,254,0,192,0
,192,0,192,0,120,0,64,0,65,0,255,0,1,0,1,0,253,127
,253,127,1,0,3,128,3,128,3,128
530 DATA112,0,200,0,200,0,254,0,254,0,192,0,192,0
,192,0,120,0,64,0,66,0,255,0,1,0,1,0,64,254,79,255
,39,0,16,0,24,0,28,0,15
535 DATA112,0,200,0,200,0,254,0,254,0,192,0,192,0
,192,0,120,0,64,0,64,128,255,0,2,0,4,0,201,255,147
,255,32,0,64,0,192,0,224,0
540 DATA31,240,32,4,71,226,156,61,224,7,164,9,72
,19,36,36,18,72,9,144,0,0,0,0,9,144,9,144,4,32,3,19
2,1,120,9,144,9,240,0,0
545 DATA0,7,0,7,0,7,0,14,0,28,0,24,0,56,0,176,1,1
60,12,0,3,192,1,160,9,144,15,144,0,128,0,192,0,192
,0,0,0,0,0
550 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,136,0,136,0,16,1,224,2,
192,2,200,2,240,0,128,0,128,1,140,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
555 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,128,0,0,0,0,28,255,2
,0,16,60,56,127,244,255,242,244,81,244,81,244,81,60
,127,31,254,0,0,28,28,0,0
560 R=45000-200
565 FORI=RT045000:READJ:POKEI,J:NEXT
570 R1=INT(R/25) :R2=R-R1*256
575 POKE24540,R1:POKE24547,R2
580 M10=CHR(192):M20=CHR(193):M30=CHR(194):M40
=CHR(195):M50=CHR(196):M60=CHR(197):M70=CHR(19
8)
585 RETURN
590 PLOT 20,45,100,12,2
595 LINE 49,45,66,45,0
600 LINE 99,45,116,45,0
605 LINE 150,45,166,45,0
610 RETURN
615 TONE 100,100:TONE 100,200:TONE 100,300
620 OUTPUTM40,26,214,3:OUTPUTM40,46,214,3:OUTPUTM
40,66,214,3
625 RETURN
630 IF ER=1 THEN OUTPUTM40,66,214,0:TONE 100,200
:TONE 100,300:TONE 100,400:TONE 100,500:TONE 100,60
0:TONE 100,100:RETURN
635 IF ER=2 THEN OUTPUTM40,46,214,0:TONE 100,100
:TONE 100,200:TONE 100,300:TONE 100,400:TONE 100,50
0:TONE 100,600:TONE 100,100:RETURN
640 IF ER=3 THEN OUTPUTM40,26,214,0:TONE 100,300
:TONE 100,400:TONE 100,500:TONE 100,600:TONE 100,70
0:TONE 100,100:TONE 100,100
645 OUTPUT PO,110,25,0:OUTPUT "SCORE",30,25,0: SOUN
D 7,4096
650 IF PO=RE THEN GOTO655 ELSE GOTO685
655 OUTPUT "NOUVEAU RECORD !!!",60,170,1:OUTPUT "AN
CIEN RECORD PAR "+RN$:40,150,2
660 RE=PO
665 CURSOR60,140:PEN 3:INPUT "VOTRE PRENOM ?":N$
670 N$=MID$(N$,1,8)
675 RN$=N$
680 GOTO690
685 ZK$="RECORD PAR "+RN$+" AVEC"+STR$(RE):OUTPUT
ZK$,121-3:LEN(ZK$),140,3:GOTO720
690 OUTPUT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":50,26,1
695 ZK$=INKEY(130)
700 IF ZK$="O" OR ZK$="N" THEN GOTO120
705 IF ZK$="N" OR ZK$="n" THEN GOTO735
710 IF FIRE(0)=0 THEN GOTO120
715 FLASH 1,2:GOTO695
720 TX$="PAS DE MEILLEUR SCORE"
725 FOR K=1 TO 100: SOUND 0,24844: OUTPUT TX$,52,12

```



PISTE

Vous voici transformé en pilote de course et devez faire le plus grand nombre de tour le plus rapidement possible, sans sortir de la piste. Bonne chance!

Christophe PELLETIER

Instructions:
En faisant RUN, un circuit apparaît sur l'écran. Vous vous trouvez au volant d'une voiture symbolisée par un point. La voiture peut se manoeuvrer dans 8 directions, grâce aux touches de déplacement du curseur. La voiture dispose d'une vitesse rapide et d'une vitesse lente. On passe de l'une à l'autre en appuyant sur la touche fonction 6.



```

2 'Christophe Pelletier
4 'PISTE
6 'Canon X-07
10 DATA5,69,0,64,5,57,5,52,0,32,0,22,
14,16,19,22,14,22,5,17,0,3,0
20 DATA0,3,0,28,3,31,72,31,75,28,75,13
,75,28,78,31,84,31,87,28,87,13
30 DATA87,28,90,31,107,31
40 DATA16,16,11,16,9,13,6,9,6,6,9,6,22
,9,25,30,75,30,17,38,9,50,9
50 DATA9,17,50,25,64,25,49,22,49,9
60 DATA7,35,6,49,6,41,17,11,72,6,8
4,6,81,9,81,24,81,9,78,4,103,4
70 DATA90,6,93,9,93,6,93,23,94,24,103,
2680 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1
,0,-1,-1
90 GOTO200
100 RFADA
110 FORI=1TOA
120 RFADRI,R2
130 LINE (R1,R2)
140 NEXT
150 RETURN
190 RESTORE10
200 CLS
210 CIRCLE(10,16),16:CIRCLE(16,10),10
220 FORI=0TO31
230 FORJ=0TO17
240 IPOINT(I,1)=I THEN PRESET(J,1):PSE
T(I+J,1)
250 NEXT J,I
260 PSET(103,0):GOSUB100
270 PSET(6,19):GOSUB100
280 PSET(20,25):GOSUB100
290 CIRCLE(14,17),4
292 LINE(14,21)-(14,31)
295 FORI=1TO8:RFADM(I),N(1):NEXT
300 X=3:Y=11:K=5:T=0(A10)=0:R=100:SC=0
310 PSET(X,Y)
320 IFINKEY$="" THEN320
330 TIME$="00:00:00"
340 IFY=LOADX(6) THEN T=T+1:AS(T)=TIME$
350 A=STICK(0)
360 IFABS(A-K)=40R A THEN370 ELSE A=K
370 PSET(X,Y)
380 X=X+(K(X)-Y)/N(K)
390 IPOINT(X,Y)=I THEN500
400 PSET(X,Y)
410 ISTRIG(1)=I THENVH=1-VH
420 IFVH=0 THEN340
430 FORI=1TO20:NEXT
450 GOTO340
500 BEEP1000,10
503 A$=INKEY$:IF A$="" THEN503
504 IFASC(A$)<0 THEN503
510 CLS
520 IF=0 THENPRINT "vous n'avez meme pas
fait un tour":GOTO600
530 FORI=1TO7
540 AT=VAL(MID$(A$(I),4,21)*60+VAL(
RIGHT$(A$(I),2))
550 A(I)=A(I)-A(I)+1
555 SC=SC+(I=RO-A(I)+1)
560 IFA(I)<R THENR=A(I)+1
570 NEXT
580 PRINT "meil. tour :";IPI;"s"
590 PRINT "Tour (s) :";SC
595 PRINT "Score :";IS
598 IFINKEY$="" THEN598
599 CLS
600 INPUT "une autre ?":FS
610 IFCS="" THEN190

```

CANON X-07



GALAXIAN ▼



ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !



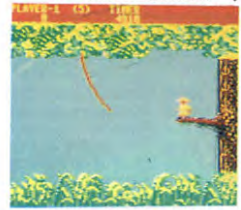
GALAXIAN
D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !



DIG-DUG
DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupa hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?



JUNGLE HUNT ▼



CENTIPEDE
La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées venimeuses et les scorpions venimeux !



ROBOTRON
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



DEFENDER
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir un faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennemis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !



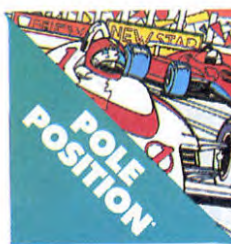
DONKEY KONG
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charnant des bapquets de sable. Dur, dur !



JUNGLE HUNT
Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'êtes qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !



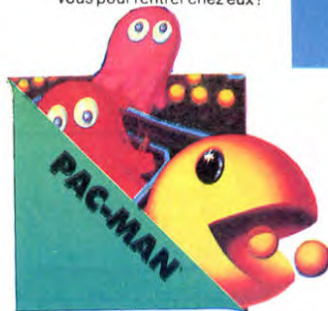
STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sournois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



POLE POSITION
D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



JOUST
A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les buzdars sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !



PAC-MAN
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le sournois, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	JOUST	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355	355	355	355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345	345	365	365	
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375			375		345		345	345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405	405	405

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

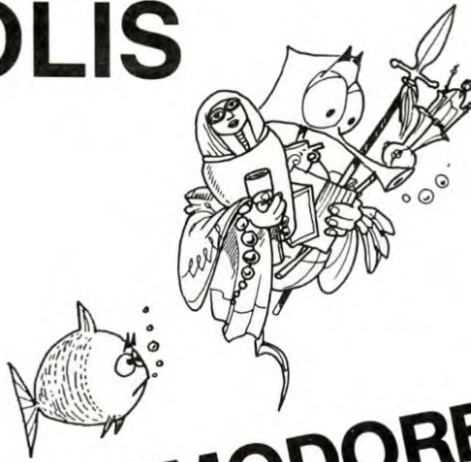
date de la commande :
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine.

CHRONOPOLIS

Vous entrez dans une maison étrange. Chaque changement de pièce vous transporte dans le temps. Récupérez des objets de la plus forte valeur possible. Pour valider vos points vous devez sortir de la maison durant l'année comprise entre votre date de naissance et l'année d'utilisation du jeu.

J.M. GARDERES

Vous devez effectuer 3 voyages dans cette maison:
1ère essai: Récupérer des objets verts (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 100).
2ème essai: Récupérer des objets rouges (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 200).
3ème essai: Récupérer des objets rouges (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 1000).
Votre espace temporel est limité par les années + 5000 et - 5000. Prenez garde aux trappes temporelles qui vous propulsent dans le temps aussi bien dans le passé que dans le futur. La maison étant normale, vous pouvez sortir par le garage, par l'entrée ou par le balcon (en sautant si vous êtes souple!...)



COMMODORE 64

```
5 REM CHRONOPOLIS / P-M GARDERES
6 REM COMMODORE 64
7 REM *****
10 DATA 5000,6,0,3250,0,0,3199,70,25,2900,0,0,2799,1,0
12 DATA 2520,0,0,2499,80,10,2370,0,0,2299,1,0,0,0,0
14 DATA 0,4,0,1915,0,0,1890,10,10,1879,3,0,1860,0,0
16 DATA 1839,10,5,1800,0,0,1780,10,5,1770,5,10,1764,1,0
18 DATA 1700,0,0,1679,10,10,1660,0,0,1640,1,0,1620,3,0
20 DATA 1600,20,20,1590,1,0,1560,10,20,1540,0,5,1520,5,5
22 DATA 1510,90,20,1490,12,10,1495,25,30,1450,3,0,1429,15,25
24 DATA 1380,1,0,1359,15,10,1350,0,0,1340,2,0,1320,2,0
26 DATA 1300,5,1,1270,80,5,1249,10,30,1200,0,0,1100,2,0
28 DATA 1070,5,30,1059,25,20,1050,0,0,999,15,20,810,0,0
30 DATA 799,0,15,453,0,0,433,1,0,350,0,0,299,2,0
32 DATA 68,0,0,36,70,10,-44,0,0,-192,40,5,-150,0,0
34 DATA -240,2,0,-281,25,10,-321,20,25,-361,70,30,-1000,0,0
36 DATA -1235,3,0,-1281,90,50,-5001,0,0,-10000,6,0
50 DIM K(69,2)
60 FOR I=0 TO 68
70 FOR J=0 TO 2
80 READ K(I,J)
90 NEXT J: NEXT I
95 POKE 53280,8: POKE 53281,7: PRINT CHR$(31)
100 PRINT "J' ENTREZ DANS UNE MAISON ETRANGE"
110 PRINT "POUR RECUPERER:"
120 PRINT TAB(5); "1 ER ESSAI: DES OBJETS VERTS"
130 PRINT TAB(5); "2 EME ESSAI: DES OBJETS VERTS"
140 PRINT TAB(5); "3 EME ESSAI: DES OBJETS ROUGES"
150 PRINT "DE DIFFERENTES VALEURS."
160 PRINT "CHACUN CHANGEMENT DE PIECE VOUS FAIT"
170 PRINT "CHANGER D'EPOQUE."
180 PRINT "POUR CONVERTIR LES OBJETS TROUVES EN"
190 PRINT "POINTS, VOUS DEVEZ SORTIR ENTRE VOTRE"
200 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE ET L'ANNEE DE JEU."
210 PRINT "CHACUN DEPASSEMENT DE 20 COUPS PAR"
220 PRINT "ESSAI VOUS FAIT PERDRE DES POINTS."
230 PRINT "MEFIEZ-VOUS DES TRAPPES TEMPORELLES"
240 PRINT "QUI VOUS PROPULSENT DANS LE TEMPS, CAR"
250 PRINT "VOTRE ESPACE TEMPOREL EST LIMITE PAR LES:"
260 PRINT "ANS: 5000 POUR LE FUTUR"
270 PRINT "-5000 POUR LE PASSE"
280 PRINT "INTRODUisez L'ANNEE EN COURS. ";
290 INPUT B
300 K(9,0)=B
310 A$="L'ENTREE"
320 H=0
330 B=0
340 PRINT "INTRODUisez ANNEE DE NAISSANCE";
350 INPUT Z
360 Z=Z-1
370 K(10,0)=Z
375 POKE 54296,15
380 S=0: C=0: P=0
410 V=0: V1=0: V2=0: V3=0
450 R=0: R1=0: R2=0: R3=0
470 BS=0: L=0: N=0
510 PRINT "J' ENTREZ DANS LA MAISON:"
520 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
545 IF Z=2 THEN S=0
550 PRINT "VOTRE ANNEE DE NAISSANCE VALENT:"
560 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
565 GOTO 600
570 PRINT "VOTRE ANNEE DE NAISSANCE VALENT:"
580 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
600 N=N+1
610 M=M+1
620 IF N=20 THEN S=0
625 GOSUB 2500
630 N=1
640 C=C+2000
645 GOSUB 3000
650 PRINT "ENTREZ DANS LA MAISON:"
660 IF A$="L'ENTREE" THEN H=820
670 IF A$="LE GARAGE" THEN H=850
```

```
680 IF A$="LE CELLIER" THEN H=880
690 IF A$="LA CUISINE" THEN H=910
700 IF A$="LA SALLE A MANGER" THEN H=950
710 IF A$="LE SALON" THEN H=1000
720 IF A$="LA CHAMBRE" THEN H=1020
730 IF A$="LA SALLE DE BAINS" THEN H=1060
740 IF A$="LA SALLE DE JEU" THEN H=1090
750 IF A$="LE BUREAU" THEN H=1120
760 IF A$="LE HALL" THEN H=1160
770 IF A$="LE VESTIAIRE" THEN H=1220
780 IF A$="LES WC" THEN H=1250
790 PRINT "LE BUREAU TAPEZ -31"
800 PRINT "LE HALL TAPEZ -30"
805 IF BS=1 AND K(9,0) THEN PRINT "L'ENTREE TAPEZ 0"
820 PRINT "LE GARAGE TAPEZ 2"
830 PRINT "LE HALL TAPEZ 1"
840 GOTO 1260
850 PRINT "LE CELLIER TAPEZ -23"
860 PRINT "L'ENTREE TAPEZ 0"
870 GOTO 1260
880 PRINT "LA CUISINE TAPEZ -4"
890 PRINT "LE GARAGE TAPEZ 19"
900 GOTO 1260
910 PRINT "LA SALLE A MANGER TAPEZ -13"
920 PRINT "LE CELLIER TAPEZ -15"
930 PRINT "LE HALL TAPEZ 10"
940 GOTO 1260
950 PRINT "LA SALLE DE JEU TAPEZ -2"
960 PRINT "LA CUISINE TAPEZ 50"
970 PRINT "LA CHAMBRE TAPEZ 9"
980 PRINT "LE SALON TAPEZ -45"
990 GOTO 1260
1000 PRINT "LA SALLE A MANGER TAPEZ 11"
1010 GOTO 1260
1020 PRINT "LA SALLE A MANGER TAPEZ 21"
1030 PRINT "LA SALLE DE BAINS TAPEZ 40"
1040 PRINT "LA SALLE DE JEU TAPEZ -5"
1050 GOTO 1260
1060 PRINT "LA CHAMBRE TAPEZ -16"
1070 GOTO 1260
1080 PRINT "LA SALLE A MANGER TAPEZ 12"
1090 PRINT "LA CHAMBRE TAPEZ -70"
1100 PRINT "LE BUREAU TAPEZ 3"
1110 GOTO 1260
1120 PRINT "LA SALLE DE JEU TAPEZ -50"
1130 PRINT "LE BALCON TAPEZ 6"
1140 PRINT "LE HALL TAPEZ 20"
1150 GOTO 1260
1160 PRINT "LE VESTIAIRE TAPEZ 5"
1170 PRINT "LA CUISINE TAPEZ 13"
1180 PRINT "L'ENTREE TAPEZ 0"
1190 PRINT "LE BUREAU TAPEZ -1"
1200 PRINT "LE BALCON TAPEZ 4"
1210 GOTO 1260
1220 PRINT "LE HALL TAPEZ -3"
1230 PRINT "LES WC TAPEZ -60"
1240 GOTO 1260
1250 PRINT "LE VESTIAIRE TAPEZ -35"
1260 PRINT "INTRODUisez L'ANNEE EN COURS:"
1265 IF B=0 THEN S=1: HENB=0: GOTO 1940
1270 IF B=0 THEN A$="L'ENTREE": GOTO 1420
1280 IF B=1000 THEN B=2000: B=3000: A$="LE HALL": GOTO 1420
1290 IF B=2000 THEN B=1900: A$="LE GARAGE": GOTO 1420
1300 IF B=3000 THEN B=1000: A$="LE BUREAU": GOTO 1420
1310 IF B=4000 THEN B=6000: A$="LE BALCON": GOTO 1420
1320 IF B=5000 THEN B=3500: A$="LE VESTIAIRE": GOTO 1420
1330 IF B=6000 THEN B=16000: A$="LA CHAMBRE": GOTO 1420
1340 IF B=11000 THEN B=21000: A$="LA SALLE A MANGER": GOTO 1420
1350 IF B=13000 THEN B=5000: A$="LA CUISINE": GOTO 1420
1360 IF B=14000 THEN B=4000: A$="LA SALLE DE BAINS": GOTO 1420
1370 IF B=20000 THEN B=5000: A$="LA SALLE DE JEU": GOTO 1420
1380 IF B=15000 THEN B=23000: A$="LE CELLIER": GOTO 1420
1390 IF B=45000 THEN B="LE SALON": GOTO 1420
```

```
1400 IF B=-60 THEN A$="LES WC": GOTO 1420
1410 GOTO 650
1420 A$="DN+A"
1430 H=0
1440 FOR I=0 TO 68
1450 IF H=1 THEN I=1490
1460 IF A$="K(I,J)" THEN I=1490
1470 I=J
1480 H=1
1490 NEXT J
1500 IF K(I,1)=6 THEN I=2060
1510 IF K(I,1)=4 THEN I=1920
1520 IF K(I,1)=3 THEN I=900
1530 IF K(I,1)=2 THEN I=1850
1540 IF K(I,1)=1 THEN I=1800
1550 V=K(I,1)
1560 R=K(I,2)
1565 GOSUB 6000
1570 IF R=C3 THEN I=1600
1580 IF R=C2 THEN I=1670
1590 IF R=C1 THEN I=1640
1600 R3=R2: R2=R1: R1=R: GOTO 1680
1640 R3=R2: R2=R: GOTO 1680
1670 R3=R
1680 IF V=C3 THEN I=510
1690 IF V=C2 THEN I=780
1700 IF V=C1 THEN I=750
1710 V3=V2: V2=V1: V1=V: GOTO 510
1750 V3=V2: V2=V: GOTO 510
1780 V3=V: GOTO 510
1800 L=L+1
1810 IF L=3 THEN I=510
1815 GOSUB 2500
1820 A=R-1000: GOSUB 5000: V3=0: GOTO 510
1850 L=L+1
1860 IF L=3 THEN I=510
1865 GOSUB 2500
1870 A=R-2000: GOSUB 5000: R3=0: GOTO 510
1900 IF B=0 THEN A=R+3000: GOSUB 2700: GOSUB 5000: GOTO 510
1910 A=R-3000: GOSUB 2500: GOSUB 5000: GOTO 510
1920 IF A$="LE GARAGE" OR A$="LE HALL" OR A$="LE BALCON" THEN B=1
1930 GOTO 510
1940 PRINT "VOULEZ-VOUS VALIDER VOS POINTS?"
1943 PRINT "O/N";
1944 A$="L'ENTREE"
1945 GET: IF Z=" " THEN I=1945
1947 IF Z$="N" THEN I=510
1948 IF Z$="O" THEN I=1945
1950 P=P+1
1960 IF P=1 THEN I=2010
1970 IF P=2 THEN I=2030
1980 C=C+1000*(R1+R2+R3)
1990 S=INT(C/20)
2000 GOTO 2090
2010 C=C+1000*(V1+V2+V3)
2020 GOTO 2040
2030 C=C+2000*(V1+V2+V3)
2040 GOSUB 3000: GOSUB 5000: FORT=1 TO 1000: NEXT
2045 PRINT "***** PARTEZ POUR LE "; P+1; "EME ESSAI"
2047 FORT=1 TO 2000: NEXT
2050 GOTO 410
2060 GOSUB 5500: POKE 53280,2: POKE 53281,5
2065 PRINT "VOUS ETES PRESSE AU DELA DES LIMITES DE"
2070 PRINT "L'ESPACE TEMPOREL. VOUS AVEZ PERDU"
2080 GOTO 2160
2090 POKE 53280,5: POKE 53281,8
2095 PRINT "M": PRINT TAB(15); "RESULTATS"
2100 PRINT TAB(15); "-----"
2110 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE "; C; "POINTS"
2115 PRINT TAB(13); "EN "; M; " COUPS"
2120 PRINT "INTRODUisez L'ANNEE EN COURS:"
2130 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
2132 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
2140 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
2150 PRINT "ANNEE DE NAISSANCE (40-LEN(A$))/2); A$; "
2160 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER? O/N";
2170 GET: IF Z=" " THEN I=2170
2175 IF Z$="O" THEN POKE 53280,8: POKE 53281,7: GOTO 2080
2180 IF Z$="N" THEN I=2170
2190 END
2500 POKE 54277,16: POKE 54278,240
2510 POKE 54276,33
2520 POKE 54279,8: POKE 54272,147
2530 FORT=1 TO 2000: NEXT
2540 POKE 54276,0: POKE 54277,0: POKE 54278,0
2550 RETURN
2700 POKE 54277,16: POKE 54278,240
2710 POKE 54276,17
2720 POKE 54273,68: POKE 54272,149
2730 FORT=1 TO 2000: NEXT
2740 POKE 54276,0: POKE 54277,0: POKE 54278,0
2750 RETURN
3000 POKE 54277,190: POKE 54276,17
3010 POKE 54273,34: POKE 54272,75
3020 FORT=1 TO 2000: NEXT
3030 POKE 54276,0: POKE 54277,0
3040 RETURN
5000 PRINT "M": FOR L=1 TO 21: PRINT "NEXT"
5010 PRINT TAB(13); "POINTS"; A$: "C: "
5020 RETURN
5500 FOR V=15 TO 0 STEP -0.5
5510 POKE 54296,V
5520 POKE 54277,16: POKE 54278,240: POKE 54276,129
5530 POKE 54273,8: POKE 54272,255
5540 NEXT V
5550 POKE 54276,0: POKE 54277,0: POKE 54278,0: POKE 54296,15
5560 RETURN
5600 IF P=3 THEN B=0
6010 IF V=0 THEN GOSUB 3000
6020 GOTO 6040
6030 IF R=0 THEN GOSUB 3000
6040 RETURN
```

RALLYE

PC 1251

Vous qui venez de passer votre permis de conduire, entraînez-vous à la vitesse et au pilotage.

Patrick DELINGER

Mode d'emploi:
Pour vous déplacer, utilisez les touches Q et P. N'oubliez pas de maintenir votre "volant" dans la direction choisie! Vous avez le droit de heurter quelques bordures avant le crash mais pas beaucoup. La structuration du programme en accélère grandement l'exécution. L'instruction "WAIT:PRINT:XX":CALL &1023 (ou CALL 305):A\$=INKEY\$ permet l'interruption jusqu'à ce qu'une touche soit enfoncée. Ce procédé évite l'utilisation des boucles. Ne pas oublier de faire un "CALL &11E5" pour remettre l'affichage sur "OFF".
ATTENTION! Avant de rentrer le programme, faites: POKE &B000,220,32. POKE &B802,226,76, puis en tapant le programme, remplacez les V des lignes 60,70,80 par SHIFT A et les M par SHIFT B.



```
120:Z=RND 4
130:IF Z<=1 LET A=A-1
140:IF Z=2 LET A=A+1
150:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
160:IF INKEY$="Q" LET A
      =A-1
170:IF INKEY$="P" LET A
      =A+1
180:IF A<1 GOTO "A"
190:IF A>4 GOTO "A"
200:NEXT I
205:FOR I=0 TO 4: READ B
      $(I): NEXT I
207:WAIT 150: PRINT "TAB
      LEAU -2-":V=2
210:FOR I=1 TO 150
220:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
230:Z=RND 4
240:IF Z<=1 LET A=A-1
250:IF Z=3 LET A=A+1
260:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
270:IF INKEY$="Q" LET A
      =A-1
280:IF INKEY$="P" LET A
      =A+1
290:IF A<1 GOTO "A"
300:IF A>3 THEN "A"
310:NEXT I
320:WAIT 150: PRINT "TAB
      LEAU -3-":V=3
340:FOR I=0 TO 3: READ B
      $(I): NEXT I
350:FOR I=1 TO 200
360:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
370:Z=RND 4
380:IF Z<=1 LET A=A-1
390:IF Z=3 LET A=A+1
400:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
410:IF INKEY$="Q" LET A
      =A-1
420:IF INKEY$="P" LET A
      =A+1
430:IF A<1 GOTO "A"
440:IF A>2 GOTO "A"
450:NEXT I
455:WAIT 150: PRINT "TAB
      LEAU -4-":V=4
460:FOR I=1 TO 300
470:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
480:Z=RND 4
490:IF Z<=1 LET A=A-1
500:IF Z=2 LET A=A+1
510:WAIT 0: PRINT "
      "I$:(A)"; "I:
      CALL &11E0
520:IF INKEY$="Q" LET A
      =A-1
530:IF INKEY$="P" LET A
      =A+1
540:IF A<1 GOTO "A"
550:IF A>2 GOTO "A"
560:NEXT I
580:WAIT 100: PRINT "BRA
      VO VOUS ETES": PRINT
      "UN CHAMPION !!!":
      PRINT "VOUS AVEZ FAI
      T 750 KM/H"
585:PRINT "SCORE ";I+(V
      *100);"POINTS"
590:"A": WAIT 150: PRINT
      "*****CRACH...!!!
      *****": PRINT "ON PE
      UT MIEUX FAIRE !!!"
595:PRINT "SCORE ";I+(V
      *100);"POINTS"
600:WAIT 0: PRINT "UNE A
      UTRE ?": CALL 305:
      IF INKEY$="Q" THEN
      50
610:WAIT 100: PRINT "AU
      REVOIR !!!": END
```


DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :

ART 1 HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.
ART 8 HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom : _____
Prénom : _____
Age : _____ Profession : _____
Adresse : _____
N° téléphone : _____
Nom du programme : _____
Nom du matériel utilisé : _____

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire : _____
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports de programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.
- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi répéter facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à la charger siles magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).
- Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

LA RÉGLE À CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES À CHOISIR DANS SA LOGITHEQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "tout de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

↓ suite de la page 3

```
12250 RETURN
12300 REM
13000 REM
13010 REM BOUCLE D'OREILLE GAUCHE
E
13020 REM
13030 CURSET17+X,128,1:FORI=1T04:CI
RCL1,1:NEXT
13040 RETURN
13100 REM
13110 REM BOUCLE D'OREILLE DROIT
E
13120 REM
13130 CURSET113+X,128,1:FORI=1T04:C
IRCL1,1:NEXT
13140 RETURN
13300 REM
13310 REM MOUSTACHE NORMALE
13320 REM
13330 FORI=1T029STEP2:CURSET50+I+X,
143,1:DRAW0,7,1:NEXT
13350 RETURN
13400 REM
13410 REM GRANDE MOUSTACHE
13420 REM
13430 CURSET25+X,153,1:DRAW1,5,1:DR
AM4,2,1
13440 DRAW20,-10,1:DRAW15,1,1:DRAW1
5,-1,1
13450 DRAW20,10,1:DRAW4,-2,1:DRAW1,
-5,1:DRAW-5,3,1:DRAW-5,-3,1:DRAW-15,
-10,1
13460 DRAW-30,0,1:DRAW-15,10,1:DRAW
-5,3,1:DRAW-5,-3,1
13470 RETURN
13500 REM
13510 REM BOUTONS
13520 REM
13530 CURSET70+X,130,1:CIRCLE2,1:CU
RSET90+X,125,1:CIRCLE3,1:CURSET100+X
,125,1
13540 CIRCLE2,1:CURSET103+X,128,1:C
IRCLE2,1:CURSET100+X,162,1:CIRCLE2,1
13550 CURSET33+X,138,1:CIRCLE2,1:CU
RSET50+X,125,1
13560 RETURN
13600 REM
13610 REM CIGARTE GAUCHE
13620 REM
13630 CURSET35+X,125,1:DRAW3,12,1:D
RAW2,-2,1:DRAW5,15,1
13650 RETURN
13700 REM
13710 REM CIGARTE DROITE
13720 REM
13730 CURSET85+X,125,1:DRAW3,12,1:D
RAW2,-2,1:DRAW5,15,1
13750 RETURN
13800 CURSET29+X,10,1:FILL60,0,16:C
URSET77+X,10,1:FILL60,3,23
13900 REM
13910 REM AUTEUR
13920 REM
13930 TEXT:CLS:PAPER2:INK4
13940 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13950 PRINT"Jerome DENOT Presente."
"
13960 REM MUSIQUE
13962 PLAY0,0,0
13965 READ0,N,D:IF0=-1THEN13980
13970 MUSICI,0,N,0:MUSIC2,0+1,N,0:M
USIC3,0,N,12:PLAY7,0,1,1500
13975 WRIT0,1,5:GOTO13965
13980 SHOOT:WRIT20:SHOOT:WRIT15:EXP
LODE:WRIT40:EXPLODE:WRIT10:SHOOT
14000 REM
14010 REM PRESENTATION
14020 REM
```

```
14030 HIRES:INK0
14050 Z=1:PRINTCHR(17)
14100 CURSET32,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW18,2:DRAW-25,0,2
14110 CURSET32,120,2:DRAW0,36,2:CUR
SET45,138,2:DRAW12,20,2
14120 CURSET70,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW0,36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14130 CURSET107,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW0,36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14135 CURSET145,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW0,36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14140 CURSET107,138,2:DRAW25,0,2
14150 CURSET192,120,2:DRAW25,0,2:CU
RSET119,120,2:DRAW0,36,2
14200 CURSET30,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,30,2:DRAW-15,0,2:CURSET30,30,2
14210 DRAW0,60,1
14220 CURSET52,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,60,2:DRAW-15,0,2:DRAW0,-60,2
14230 CURSET72,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,60,2:DRAW-15,0,2:CURSET72,30,2:DR
AW0,60,2
14240 CURSET82,60,2:DRAW5,30,2
14250 CURSET100,30,2:DRAW15,0,2:CU
RSET109,30,2:DRAW0,60,2:CURSET125,30,
2
14260 DRAW15,0,2:DRAW0,30,2:DRAW-15
,0,2:CURSET125,30,2:DRAW0,60,2
14270 CURSET135,60,2:DRAW6,30,2
14280 CURSET152,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,30,2:DRAW-15,0,2:CURSET152,30,2
14290 DRAW0,60,2:CURSET167,60,2:DR
AW0,30,2
14300 CURSET175,30,2:DRAW16,0,2:CUR
SET183,30,2:DRAW0,60,2:CURSET175,90,
2
14310 DRAW16,0,2:CURSET197,30,2:DR
AW0,60,2:CURSET205,30,2:DRAW0,60,2
15000 REM
15030 CURSET230,0,0:FILL199,1,16
15040 J=16
15050 PING
15110 FORI=20T0101STEP2
15120 J=J+1:IFJ=23THENJ=17
15130 CURSET12,1,0:FILL1,1,J
15135 SOUND1,1,10
15140 NEXT
15150 FORI=10T0179STEP2
15160 CURSET12,1,0:FILL1,1,23
15165 SOUND1,1,10
15170 NEXT
15180 SHOOT:PING
15190 CURSET230,0,0:FILL199,1,16
15200 FORI=0T07
15300 FORJ=0T07
15310 PAPER1:INKJ
15315 CURSET230,0,0:FILL199,1,16+I
15320 FORK=1000T0500STEP500
15330 SOUND1,(K+I)*K,10
15340 NEXTI
15350 NEXTJ
15360 NEXTI
15600 PLAY0,0,0:RETURN
20000 REM
20010 REM COMPARAISON DES PORTRA
ITS
20015 PING
20020 REM
20030 SC=0:PT=0
20035 PRINT:PRINT:PRINT
20040 PRINT"REGARDEZ SI VOUS AVEZ
BIEN DECRIE L'AGRESSEUR."
20045 FORI=9000T02000STEP50:SO
UND1,1,10:NEXTI
20050 IFV=VTHENSNC=SC+10ELSEPRINT"V
ISAGE FAUX":GOSUB25000
20055 PRINT
20060 IFC=CTHENSNC=SC+10ELSEPRINT"M
AUVAIS CHEVEUX":GOSUB25000
```

```
20065 PRINT
20070 FOF=OTTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"C
E NE SONT PAS LES BONNES OREILLES!"
20072 IF0<OTTHENGOSUB25000
20075 PRINT
20080 IFY=YTTHENSNC=SC+20ELSEPRINT"V
OUS NE VOYEZ PAS BIEN!":GOSUB25000
20085 PRINT
20090 IFN=NTTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"V
OUS N'AVEZ PAS BON FLAIR!":GOSUB2500
0
20095 PRINT
20100 IFB=BTTHENSNC=SC+20ELSEPRINT"R
EGARDEZ MIEUX LA BOUCHE":GOSUB25000
20105 PRINT
20110 IFM=MTTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"M
ENTON,....FAUX!!!":GOSUB25000
20115 PRINT
20120 IFS=STTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"M
AUVAIS SOURCILS....CA VA MAL!":GOSUB2
5000
20125 PRINT
20130 PRINT"REGARDEZ MAINTENANT SI
VOUS N'AVEZ"
20140 PRINT"PAS OUBLIE DE SIGNES PA
RTICULIERS."
20145 FORI=1000T01000STEP50:SO
UND1,1,10:NEXTI
20150 NEXT
20150 IFB=BTTHENSNC=SC+20ELSEPRINT"
....ET LA BOUCLE D'OREILLE!":GOSUB250
00
20155 PRINT
20160 IFM=MTTHENSNC=SC+10ELSEPRINT"
MAUVAIS...LES MOUSTACHES!":GOSUB25000
20165 PRINT
20170 IFB=BTTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"
REGARDEZ MIEUX SI C'EST UN BOUTONEUX
"
20172 IFBK>BVTTHENGOSUB25000
20175 PRINT
20180 IFCI=CUTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"
AH,LES CIGARITES!":GOSUB25000
20185 PRINT
20190 IFCH=CVTHENSNC=SC+10ELSEPRINT"
UN GRAND CHAPEAU CA SE REMARQUE!"
20192 IFCH>CVTHENGOSUB25000
20195 PRINT
20200 IFCC=CDTHENSNC=SC+15ELSEPRINT"
LA COULEUR DES CHEVEUX EST IMPORTANT
E"
20205 IFCC>CDTHENGOSUB25000
20207 PRINT
20210 IFCY=CZTHENSNC=SC+20ELSEPRINT"
ETES VOUS DALTONIEN?":GOSUB25000
20215 PRINT
20220 PT=SC*(500-DI)
20225 IFPT<0THENPT=0
20227 PRINT"VOUS AVEZ FAIT":ÉR:"ER
REURS."
20230 PRINT"VOTRE SCORE EST DE":PT
:"POINTS."
20250 FORI=1T0500:SO
UND1,1,10:NEXTI
20510 PLAY0,0,0
21000 REM
21010 REM AFFICHAGE DES DEUX PORTRA
ITS
21020 REM
21025 PRINT"REGARDEZ LE VRAI COUPA
B LE!"
21030 X=0:Y=10
21035 INK0
21040 GOSUB4540
21050 WRIT300
21060 PRINT:PRINT
21070 PRINT"LE MEURTRIER...VOTRE
PORTRAIT ROBOT"
21100 PRINT"Appuyer sur [R] Pour
continuer."
22010 GETRES:IFRE<0:"R"THEN22010
```

```
22045 TEXT
22050 CLS:PAPER3:INK4
22060 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
22070 IFER=0THENPRINT"BRAVO,VOUS ET
ES MUSE INSPECTEUR.":GOTO22270
22080 IFER<10THENPRINT"ON SE DEMAND
E SI VOUS VOYEZ BIEN !!!?":GOTO22270
22090 IFER>9THENPRINT"VOTRE PLACE
JE ME CACHERAIS.":GOTO22270
22270 PRINT:PRINT:PRINT"Voulez-vous
recommencer (O/N) ?"
22280 GETRES:IFRS="N"THENTEXT:END
22290 IFRS="O"THEN400
23000 PRINT:PRINT:PRINT"Au revoir..
"
23000 REM
23010 FORI=9000T0STEP-1000
23020 SOUND1,1,10
23030 WRIT15
23040 NEXTI
23050 ER=ER+1
23500 RETURN
26000 REM CHOIX DU NIVEAU SONORE
26110 REM
26120 CLS:PAPER0:INK1
26122 PRINT
26124 PRINTCHR(27);"E";CHR(27);CH
R(4);"N
VOLUME";CHR(27);CH
R(4);"N
26126 PRINT
26130 PRINT:PRINT:PRINT
26140 PRINT"ENTRER LE NIVEAU DU VO
LUME A L'AIDE "
26150 PRINT"DES TOUCHES [J] ET [K]"
"
26160 PLOT3,11,4:PLOT3,12,3:PLOT3,1
3,4
26170 FORI=11013
26180 FORJ=5T022
26190 PLOTJ,I,127
26200 NEXTJ
26210 NEXTI
```

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Vous pouvez maintenant obtenir les anciens numéros d'Hebdogiciel. Les numéros 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 30, 31 et 32 sont déjà épuisés, les autres sont tous disponibles immédiatement y compris le numéro quadruple d'Août 1984 (recouvrant les numéros 42, 43, 44, 45)

Prix du numéro 8 francs.
Prix du numéro Spécial (42, 43, 44 et 45) 24 francs.
La participation aux frais d'emballage et d'expédition est de:
1 à 4 numéros : 10 francs.
5 à 10 numéros : 15 francs.
+ de 10 numéros : 25 francs.

(Le numéro quadruple d'Aout est à compter comme 3 numéros).

Commande à envoyer sur papier libre avec votre règlement par chèque, à SHIFT EDITIONS 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.



REVENDEURS NOUS POUVONS VOUS FOURNI... ACHETER PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

DEMANDEZ LE PROGRAMME Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive... Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les Hebdogiciel Software.

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix... Le logiciel ne peut figurer dans cette page !

SOFT-PARADE

Legend for software categories: A Logiciel en anglais, E Educatif, F Logiciel en français, L Langage, V Jeu d'aventure, M Manette de jeu nécessaire, R Jeu de réflexion, ++ Logiciel indispensable, J Jeu d'arcade rapide + Logiciel Recommandé

nouveau



MANOIR DU Dr GENIUS Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque...



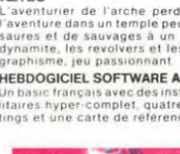
ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird) Epoustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé...



TEMPLE D'APSHAI Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade...



AXIS ASSASSIN C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (vritable) le plus rapide que je connaisse...



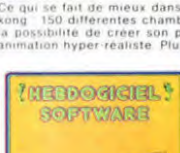
AZTEC L'aventurier de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures...



HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1 Un basic français avec des instructions redéfinissables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence...



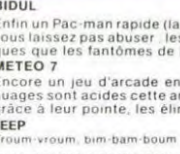
'bidul' Un jeu d'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamique, les revolvers et les machettes que vous avez trouvées...



LODE RUNNER Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage donkey kong... 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté...



HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 Cette petite machine n'a pas fini de nous étonner, voilà qu'elle rivalise avec les grandes... un mur de briques, un donkey kong, un labyrinthe en trois dimensions...



BIDUL Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO7. Mais ne vous laissez pas abuser... les révels ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !



METEO 7 Encore un jeu d'arcade en langage machine pour TO7. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourront-ils, grâce à leur pointe, les éliminer à temps ?



ARCHON Des jeux de réflexion comme Isola, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Othello ou Casse-brique aux jeux d'arcade comme Bomber, Mitraillette et Mission impossible...



LES EN CHUTE LIBRE Un jeu d'arcade en langage machine pour TO7. Mais ne vous laissez pas abuser... les révels ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

TIME ZONE Le monstre à six dixettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082...

MASK OF THE SUN Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait... graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux...

ARCHON C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses, interminable !



HARD HAT MACK Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous...

PILOT Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & MRS PACMAN Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !

PINBALL CONSTRUCTION Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux... Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tilt !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1 Le basic étendu du Texas est purifiant, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel Mister Frog, Commando, Bowling et Crocodile savant n'ont rien à envier aux modules dont ils s'inspirent...

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7

VIC 20 1. LODE RUNNER 2. CHOPFLIFTER 3. PACMAN 4. MRS PACMAN 5. BUGABOO 6. A.E.

ORIC 1 / ATMOS 1. DEFENSE FORCE 2. AIGLE D'OR 3. HOBBIT 4. MISSION DELTA 5. GASTRONON

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7

SPECTRUM 1. ANDROÏDE 2. ZOOM 3. ALCHEMIST 4. INTERCEPTEUR COBALT 5. MANOIR DU GENIUS 6. BUGABOO 7. MANAGER

TEXAS INSTRUMENT TI 99 1. O'BERT 2. MOONSWEPPER 3. MICROSURGEON 4. SUPER DEMON ATTACK 5. DRIVING DEMON 6. AMBULANCE 7. RABBIT RAIL 8. LUNAR LANDER 9. ANT EATER

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7 HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu K7 HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7

EDUCATIFS COMPLEMENTES ET MULTIPLES K7 (Vifi) Minimaux de 6 à 10 ans 135,00 MOTS CROISES 1 K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans 125,00 MOTS CROISES 2 K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans 125,00 LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vifi) Minimaux de 7 à 9 ans 175,00

THOMSON T07 1. PILOT 2. BIDUL 3. METEO 7 4. TRIDI 444

HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 EDUCATIFS OUEST HISTOIRE MODULE (Vifi) 65,00 OUEST SCIENCES K7 (Vifi) 65,00 OUEST SPORTS K7 (Vifi) 65,00 RONDE DES FORMES K7 (Vifi) 65,00 NOIX DE COCO K7 (Vifi) 145,00 SIGNES DANS L'ESPACE K7 (Vifi) 175,00

ZX 81 1. INTERCEPTEUR COBALT 2. PULGA 3. CROCKY

Table listing software for APPLE with columns for title, category, and price.

Table listing software for CANON with columns for title, category, and price.

Table listing software for COMMODORE 64 with columns for title, category, and price.

Table listing software for VIC 20 with columns for title, category, and price.

Table listing software for ORIC 1 / ATMOS with columns for title, category, and price.

Table listing software for SPECTRUM with columns for title, category, and price.

Table listing software for TEXAS INSTRUMENT TI 99 with columns for title, category, and price.

Table listing software for THOMSON T07 with columns for title, category, and price.

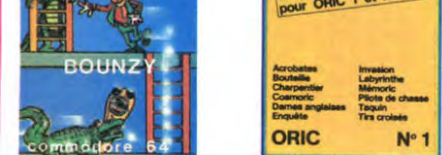
Table listing software for ZX 81 with columns for title, category, and price.

PARANOÏAK Vous êtes parano, oedipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine...

EPIDEMIE Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça fait peur ! Vous êtes un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, ou vous êtes un jeu aussi sûr sur la sécurité...

DEFENSE FORCE Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS). 37 ko en langage machine, abaissez les cybotrons, les cyclotrons, les spiratrons et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains...

LUNAR LANDER Arrivez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ? Indispensable pour les amoureux des grands espaces.



O'BERT premiers degrés de difficulté sont déjà hyper marrants, ensuite c'est du délire... votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pyramides qu'on lui lance...

BOUNZY Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.



DRIVING DEMON Pilote d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar, pour voir ce qui se passe devant, sur la piste. Très réaliste, graphique correct.

ANT EATER Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des tapis qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pouvez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapidity et Graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N°1 Enfin de vrais jeux pour T07, et douze d'un coup ! Des classiques Othello et Solitaire aux jeux de l'espace original, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux, il croyait à un jeu d'ordinateur éducatif !



MOONSWEPPER Commercialisé par IMAGIC, ce module devait à l'origine être commercialisé par TEXAS INSTRUMENT... ce module est à l'origine été commercialisé par TEXAS INSTRUMENT... ce module est à l'origine été commercialisé par TEXAS INSTRUMENT...

MICRO SURGEON votre malade est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale va vous permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres désagréments qui le menace. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

DROL Très drôle, DROL. Une petite fille, un petit garçon et leur maman compte sur vous pour les épauler dans des situations pas possibles. Lezards, scorpions et dindons volants essaient encore une fois, de vous frustre. Ballon rouge, aspirateurs verts et écrans radar constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.



LA CAROTTE MALICIEUSE Savoir repérer

PARKER logo and LORICIELS logo with '10% de remise pour les Abonnés !' text.

Si vous êtes ABONNE, déduisez VOUS- MEMES vos 10% de REMISE sur le bon de commande

BUGABOO et PULGA Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bouffe avant Graphisme extra, un peu lent.

RADAR RAT RACE Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

HUSTLER Un billard américain à trous pour 95 francs, un cadeau !

SUPER DEMON ATTACK Encore un bon logiciel IMAGIC pour TEXAS, un graphisme cauchemardesque et une bonne rapidité.



TRIDI 444 Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat... qui évite les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7.

ALCHEMIST Thimbez vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes. Magie noire ? Magie blanche ? Un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, ou vous de... vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial.



L'AIGLE D'OR Super-génial-extra, le petit dernier de Loricieles casse la baraque, ça c'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 100 balles, sachez en rajouter deux et jouez à jeun ! Une critique ? Un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

GASTRONON C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des corncorns, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Ragoût un brin ! Éviter si vous avez déjà un «bacc-invaders-rangs-d'ignons

ANDROÏDE ET CROCKY Lambul c'est Constantinople, Androïde c'est Pac Man, et Crocky c'est...

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 Les fantastiques possibilités de l'Oric et de l'Atmos sont utilisées à leur maximum pour ces douze programmes d'une qualité à toute épreuve. Le labyrinthe, Scotland Yard et Boulelille sont même des modèles du genre !



ORIC N°2

NECROMANCIER Vous êtes sorcier, vous plantez des graines, vous obtenez des arbres, vous combattez une araignée qui vous en veut, qui pond des œufs qui vous faut détruire en cassant les piles d'un pont, vous combattez le nécromancien qui lance des sorts... C'est la folie de l'héroïc fantasy à l'heure où les jeux de rôles sont à la mode.

BOZO'S NIGHT OUT Vous devez poursuivre continuer à boire vaillamment pinte après pinte. Et rentrer chez vous en évitant les passants sur le trottoir, et en faisant face à vos hallucinations éthériques. Le premier jeu où être le plus saouli possible vous rapporte des points ! Agréable, non ?

ZOOM Zoom, c'est le nom de guerre de votre mission... vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les rescapés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.

CENTRALE NUCLEAIRE Un superbe jeu d'aventures en français, riche en couleurs, graphismes et musiques, il se charge en trois parties et vous amusera pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE Les portes du château sont hermétiquement closes, trouvez-en la clé, affrontez les araignées géantes et les monstres qui veulent vous empêcher de récupérer les trésors qui les protègent. Un jeu ultra-rapide, toujours renouveau.

LE RUBIS SACRE Un superbe jeu d'aventures en français, riche en couleurs, graphismes et musiques, il se charge en trois parties et vous amusera pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

Table for BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFTEDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Table with columns: LOGICIELS, Ordinateurs, Pnx, Qte, Montant

DEAD ZONE

SPECTRUM

Ce programme simule un combat sur Mars. Votre zc. ie est divisée en 5 secteurs: ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA et DEAD ZONE. Pour gagner, il faut abattre la super cible située dans la Dead-zone et regagner votre base sans dégâts. Mais pour cela, il faut abattre chacune des petites cibles dans chacune des 4 premières zones (Alpha, Beta, Gamma, Delta) et auparavant, il aura fallu envoyer par le fond tous les navires ennemis protégeant la zone attaquée.

Jean MARTINON

Le système d'attaque de votre sous-marin est très perfectionné, il possède plusieurs fonctions:

1 - Carte: Vous visualisez ainsi immédiatement votre position, celle de votre base, celle des petites cibles et celle de la super-cible. Cette carte vous donne aussi le secteur où vous

êtes et le nombre d'ennemis qui s'y trouvent.

2 - Combat: 3 alternatives: Ataque navire vous fournit: votre position, la position de la super cible, votre vitesse et le nombre d'ennemis vous entourant. Le programme vous demande si vous voulez attaquer un navire à proximité. Si vous avez bien calculé, vous verrez disparaître un navire ennemi. L'astuce consiste à attaquer les secteurs qui sont peu défendus à haute vitesse.

Attaque cible: si vous êtes sur une cible (même position quelle) et s'il n'y a plus d'ennemis dans le secteur, vous pouvez attaquer la cible. Pour détruire la super cible, il faut avoir préalablement abattu toutes les cibles ordinaires.

Retour: Renvoi au menu général.

3 - Navigation: Cette option vous permet de vous déplacer sur le plan de jeu, de changer de secteur et de vous placer sur les diverses cibles. Elle vous communique: votre position, votre vitesse (maxi 40 noeuds) le secteur où vous vous trouvez, le nombre d'ennemis en place, la position de votre base et celle de la super-cible. Ici aussi 3 alternatives:

Changement position: Direction verticale? Entrez S ou N ENTER. Direction horizontale? Entrez E ou O ou ENTER. Les indications sont réactualisées. Le nombre de cases du déplacement est proportionnel à votre vitesse.

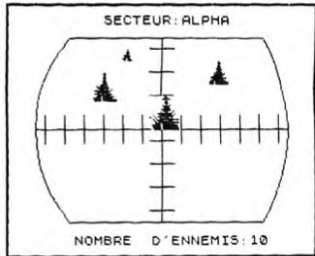
Changement de vitesse: "Vitesse?" entrez la vitesse souhaitée soit <= 40 noeuds.

Retour: renvoi au menu général.

4 - Periscope: Vous donne un aperçu du champ de tir, devant vous, ainsi que le secteur et le nombre d'ennemis s'y trouvant.

5 - Tableau de bord: Très utile car il fournit, outre la position, la vitesse, etc... le nombre d'ennemis dans chaque secteur ce qui vous permet de décider où lancer votre attaque.

Quelques particularités: Après avoir détruit la super cible, il suffit de se placer sur la base pour gagner. Après avoir détruit une petite cible, l'ennemi rééquilibre ses forces, c'est à dire, qu'il met un nombre égal de navires dans chaque zone, ce qui permet d'attaquer une zone trop défendue jusque là.



```

POSITION: 1,1
VITESSE: 0 NOEUDS
SECTEUR: ALPHA
NOMBRE D'ENNEMIS: 10
POSITION BASE: 6,13
POSITION CIBLE: 10,10
  
```

```

POSITION: 1,1
VITESSE: 0 NOEUDS
POSITION BASE: 6,13
POSITION CIBLE: 10,10
NOMBRE D'ENNEMIS PAR SECTEUR
ALPHA: 10
BETA: 8
GAMMA: 3
DELTA: 5
DEAD ZONE: 4
  
```



```

3910 IF US="S" THEN LET UP=INT (
UP+U/10)
3920 IF US="N" THEN LET UP=INT (
UP-U/10)
3930 IF HS="E" THEN LET HP=INT (
HP+U/10)
3940 IF HS="O" THEN LET HP=INT (
HP-U/10)
3940 GO SUB 9000: RETURN
3990 STOP
3999 REM *****
3999 REM ***** PERISCOPE *****
4000 REM *****
4000
  
```

```

8055 LET N(5)=INT (N(5)+2/2)
8060 LET U=1
8060 LET T=0
8060 LET PUB=INT (RAND*20)+1
8060 LET PHB=INT (RAND*20)+1
8105 IF PUB*7 AND PUB*(14 AND PHB
)>=8 THEN GO TO 8090
8110 DIM C(8)
8130 LET C(1)=INT (RAND*5)+1
8140 LET L(1)=INT (RAND*6)+1
8150 LET C(2)=INT (RAND*6)+1
8160 LET L(2)=INT (RAND*6)+1
8170 LET C(3)=INT (RAND*7)+1
8180 LET L(3)=INT (RAND*7)+1
8190 LET C(4)=INT (RAND*20)+1
8200 LET PUC=INT (RAND*5)+8
8210 LET PHC=INT (RAND*12)+8
8210 LET C(5)=PUC: LET C(5)=PHC
8213 RETURN
8307 REM *****
8307 REM ***** GRGNE *****
8309 REM *****
8400
8410 RESTORE 8430
8420 FOR I=1 TO 10: READ A,B: BE
8430 DATA 1,2,10,7,5,7,1,12
8430 DATA 4,7,5,12,7,5,14,1,25,19,2
8430 DATA 1,2,7,5,14,1,25,19,2
8500 BORDER 5: CLS
8510 FOR I=0 TO 21:
8520 PRINT AT I,0,"
12 BLEU,11 BLANC,12 ROUGE
8530 NEXT I
8540 PRINT AT 30," LA FRANCE SAL
UE SON HEROIS
8550 PAUSE 0
8550 CLS : PRINT AT 21,21;"AU R
E D'ENNEMIS"
8590 GO TO 9999
8999 STOP
9000 REM ***** SECTEUR *****
9002 REM *****
9003
9010 IF UP<14 THEN LET SS="DELT
A"
9020 IF UP<7 AND HP<10 THEN LE
T SS="ALPHA"
9030 IF UP<7 AND HP<10 THEN LET
SS="GAMMA"
9040 IF UP<7 AND HP<14 AND HP<8
9050 IF UP<7 AND HP<14 AND HP<8
9060 THEN LET SS="DEAD ZONE"
9070 IF HP<21 THEN LET UP=21
9080 IF SS="ALPHA" THEN LET L1
9090 IF SS="GAMMA" THEN LET L3
9100 IF SS="ALPHA" THEN LET L3
9110 IF SS="DELTA" THEN LET L4
9120 IF SS="DEAD ZONE" THEN LET
L5
9200 RETURN
9207 REM *****
9207 REM ***** PERDU *****
9209 REM *****
9300
  
```

```

DEAD ZONE
1984
Jean
MARTINON
ZX SPECTRUM
7 GO SUB 9500: PAPER 0: CLS :
INK 6: BORDER 5: PRINT AT 3,0:
INVERSE 1: PAPER 1: INK 2:
8 PRINT AT 20,0: FLASH 1: INK
4:
9 INK 5: PRINT AT 12,14: PAPE
R 5:
10 PRINT AT 13,14: PAF
ER 5:
11 PRINT AT 15,14: PAPER 1:
12 PRINT AT 16,14: PAPER 1:
13 PRINT AT 17,14: PAPER 1:
14 PRINT AT 18,14: PAPER 1:
15 PRINT AT 19,14: PAPER 1:
16 PRINT AT 20,14: PAPER 1:
17 PRINT AT 21,14: PAPER 1:
18 PRINT AT 22,14: PAPER 1:
19 PRINT AT 23,14: PAPER 1:
20 PRINT AT 24,14: PAPER 1:
21 PRINT AT 25,14: PAPER 1:
22 PRINT AT 26,14: PAPER 1:
23 PRINT AT 27,14: PAPER 1:
24 PRINT AT 28,14: PAPER 1:
25 PRINT AT 29,14: PAPER 1:
26 PRINT AT 30,14: PAPER 1:
27 PRINT AT 31,14: PAPER 1:
28 PRINT AT 32,14: PAPER 1:
29 PRINT AT 33,14: PAPER 1:
30 PRINT AT 34,14: PAPER 1:
31 PRINT AT 35,14: PAPER 1:
32 PRINT AT 36,14: PAPER 1:
33 PRINT AT 37,14: PAPER 1:
34 PRINT AT 38,14: PAPER 1:
35 PRINT AT 39,14: PAPER 1:
36 PRINT AT 40,14: PAPER 1:
37 PRINT AT 41,14: PAPER 1:
38 PRINT AT 42,14: PAPER 1:
39 PRINT AT 43,14: PAPER 1:
40 PRINT AT 44,14: PAPER 1:
41 PRINT AT 45,14: PAPER 1:
42 PRINT AT 46,14: PAPER 1:
43 PRINT AT 47,14: PAPER 1:
44 PRINT AT 48,14: PAPER 1:
45 PRINT AT 49,14: PAPER 1:
46 PRINT AT 50,14: PAPER 1:
47 PRINT AT 51,14: PAPER 1:
48 PRINT AT 52,14: PAPER 1:
49 PRINT AT 53,14: PAPER 1:
50 PRINT AT 54,14: PAPER 1:
51 PRINT AT 55,14: PAPER 1:
52 PRINT AT 56,14: PAPER 1:
53 PRINT AT 57,14: PAPER 1:
54 PRINT AT 58,14: PAPER 1:
55 PRINT AT 59,14: PAPER 1:
56 PRINT AT 60,14: PAPER 1:
57 PRINT AT 61,14: PAPER 1:
58 PRINT AT 62,14: PAPER 1:
59 PRINT AT 63,14: PAPER 1:
60 PRINT AT 64,14: PAPER 1:
61 PRINT AT 65,14: PAPER 1:
62 PRINT AT 66,14: PAPER 1:
63 PRINT AT 67,14: PAPER 1:
64 PRINT AT 68,14: PAPER 1:
65 PRINT AT 69,14: PAPER 1:
66 PRINT AT 70,14: PAPER 1:
67 PRINT AT 71,14: PAPER 1:
68 PRINT AT 72,14: PAPER 1:
69 PRINT AT 73,14: PAPER 1:
70 PRINT AT 74,14: PAPER 1:
71 PRINT AT 75,14: PAPER 1:
72 PRINT AT 76,14: PAPER 1:
73 PRINT AT 77,14: PAPER 1:
74 PRINT AT 78,14: PAPER 1:
75 PRINT AT 79,14: PAPER 1:
76 PRINT AT 80,14: PAPER 1:
77 PRINT AT 81,14: PAPER 1:
78 PRINT AT 82,14: PAPER 1:
79 PRINT AT 83,14: PAPER 1:
80 PRINT AT 84,14: PAPER 1:
81 PRINT AT 85,14: PAPER 1:
82 PRINT AT 86,14: PAPER 1:
83 PRINT AT 87,14: PAPER 1:
84 PRINT AT 88,14: PAPER 1:
85 PRINT AT 89,14: PAPER 1:
86 PRINT AT 90,14: PAPER 1:
87 PRINT AT 91,14: PAPER 1:
88 PRINT AT 92,14: PAPER 1:
89 PRINT AT 93,14: PAPER 1:
90 PRINT AT 94,14: PAPER 1:
91 PRINT AT 95,14: PAPER 1:
92 PRINT AT 96,14: PAPER 1:
93 PRINT AT 97,14: PAPER 1:
94 PRINT AT 98,14: PAPER 1:
95 PRINT AT 99,14: PAPER 1:
1000 BEEP .1,10: GO SUB 9000
1005 CLS : FOR I=0 TO 21: PRINT
NEXT I
1010 GO SUB 9990
1020 PRINT AT 1,23: INVERSE 1: I
1030 PRINT AT 4,22: INK 3;"SECTE
UR"
1040 PRINT AT 7,22: INK 1;"NOMB
RE D'ENNEMIS"
1050 PRINT AT 11,22: INVERSE 1: I
1060 PRINT AT 14,22: INVERSE 1: I
1070 PRINT AT 17,22: INVERSE 1: I
1080 PRINT AT 20,22: INVERSE 1: I
1090 PRINT AT 23,22: INVERSE 1: I
1100 PRINT AT 26,22: INVERSE 1: I
1110 PRINT AT 29,22: INVERSE 1: I
1120 PRINT AT 32,22: INVERSE 1: I
1130 PRINT AT 35,22: INVERSE 1: I
1140 PRINT AT 38,22: INVERSE 1: I
1150 PRINT AT 41,22: INVERSE 1: I
1160 PRINT AT 44,22: INVERSE 1: I
1170 PRINT AT 47,22: INVERSE 1: I
1180 PRINT AT 50,22: INVERSE 1: I
1190 PRINT AT 53,22: INVERSE 1: I
1200 PRINT AT 56,22: INVERSE 1: I
1210 PRINT AT 59,22: INVERSE 1: I
1220 PRINT AT 62,22: INVERSE 1: I
1230 PRINT AT 65,22: INVERSE 1: I
1240 PRINT AT 68,22: INVERSE 1: I
1250 PRINT AT 71,22: INVERSE 1: I
1260 PRINT AT 74,22: INVERSE 1: I
1270 PRINT AT 77,22: INVERSE 1: I
1280 PRINT AT 80,22: INVERSE 1: I
1290 PRINT AT 83,22: INVERSE 1: I
1300 PRINT AT 86,22: INVERSE 1: I
1310 PRINT AT 89,22: INVERSE 1: I
1320 PRINT AT 92,22: INVERSE 1: I
1330 PRINT AT 95,22: INVERSE 1: I
1340 PRINT AT 98,22: INVERSE 1: I
1350 PRINT AT 101,22: INVERSE 1: I
1360 PRINT AT 104,22: INVERSE 1: I
1370 PRINT AT 107,22: INVERSE 1: I
1380 PRINT AT 110,22: INVERSE 1: I
1390 PRINT AT 113,22: INVERSE 1: I
1400 PRINT AT 116,22: INVERSE 1: I
1410 PRINT AT 119,22: INVERSE 1: I
1420 PRINT AT 122,22: INVERSE 1: I
1430 PRINT AT 125,22: INVERSE 1: I
1440 PRINT AT 128,22: INVERSE 1: I
1450 PRINT AT 131,22: INVERSE 1: I
1460 PRINT AT 134,22: INVERSE 1: I
1470 PRINT AT 137,22: INVERSE 1: I
1480 PRINT AT 140,22: INVERSE 1: I
1490 PRINT AT 143,22: INVERSE 1: I
1500 PRINT AT 146,22: INVERSE 1: I
1510 PRINT AT 149,22: INVERSE 1: I
1520 PRINT AT 152,22: INVERSE 1: I
1530 PRINT AT 155,22: INVERSE 1: I
1540 PRINT AT 158,22: INVERSE 1: I
1550 PRINT AT 161,22: INVERSE 1: I
1560 PRINT AT 164,22: INVERSE 1: I
1570 PRINT AT 167,22: INVERSE 1: I
1580 PRINT AT 170,22: INVERSE 1: I
1590 PRINT AT 173,22: INVERSE 1: I
1600 PRINT AT 176,22: INVERSE 1: I
1610 PRINT AT 179,22: INVERSE 1: I
1620 PRINT AT 182,22: INVERSE 1: I
1630 PRINT AT 185,22: INVERSE 1: I
1640 PRINT AT 188,22: INVERSE 1: I
1650 PRINT AT 191,22: INVERSE 1: I
1660 PRINT AT 194,22: INVERSE 1: I
1670 PRINT AT 197,22: INVERSE 1: I
1680 PRINT AT 200,22: INVERSE 1: I
1690 PRINT AT 203,22: INVERSE 1: I
1700 PRINT AT 206,22: INVERSE 1: I
1710 PRINT AT 209,22: INVERSE 1: I
1720 PRINT AT 212,22: INVERSE 1: I
1730 PRINT AT 215,22: INVERSE 1: I
1740 PRINT AT 218,22: INVERSE 1: I
1750 PRINT AT 221,22: INVERSE 1: I
1760 PRINT AT 224,22: INVERSE 1: I
1770 PRINT AT 227,22: INVERSE 1: I
1780 PRINT AT 230,22: INVERSE 1: I
1790 PRINT AT 233,22: INVERSE 1: I
1800 PRINT AT 236,22: INVERSE 1: I
1810 PRINT AT 239,22: INVERSE 1: I
1820 PRINT AT 242,22: INVERSE 1: I
1830 PRINT AT 245,22: INVERSE 1: I
1840 PRINT AT 248,22: INVERSE 1: I
1850 PRINT AT 251,22: INVERSE 1: I
1860 PRINT AT 254,22: INVERSE 1: I
1870 PRINT AT 257,22: INVERSE 1: I
1880 PRINT AT 260,22: INVERSE 1: I
1890 PRINT AT 263,22: INVERSE 1: I
1900 PRINT AT 266,22: INVERSE 1: I
1910 PRINT AT 269,22: INVERSE 1: I
1920 PRINT AT 272,22: INVERSE 1: I
1930 PRINT AT 275,22: INVERSE 1: I
1940 PRINT AT 278,22: INVERSE 1: I
1950 PRINT AT 281,22: INVERSE 1: I
1960 PRINT AT 284,22: INVERSE 1: I
1970 PRINT AT 287,22: INVERSE 1: I
1980 PRINT AT 290,22: INVERSE 1: I
1990 PRINT AT 293,22: INVERSE 1: I
2000 PRINT AT 296,22: INVERSE 1: I
2010 PRINT AT 299,22: INVERSE 1: I
2020 PRINT AT 302,22: INVERSE 1: I
2030 PRINT AT 305,22: INVERSE 1: I
2040 PRINT AT 308,22: INVERSE 1: I
2050 PRINT AT 311,22: INVERSE 1: I
2060 PRINT AT 314,22: INVERSE 1: I
2070 PRINT AT 317,22: INVERSE 1: I
2080 PRINT AT 320,22: INVERSE 1: I
2090 PRINT AT 323,22: INVERSE 1: I
2100 PRINT AT 326,22: INVERSE 1: I
2110 PRINT AT 329,22: INVERSE 1: I
2120 PRINT AT 332,22: INVERSE 1: I
2130 PRINT AT 335,22: INVERSE 1: I
2140 PRINT AT 338,22: INVERSE 1: I
2150 PRINT AT 341,22: INVERSE 1: I
2160 PRINT AT 344,22: INVERSE 1: I
2170 PRINT AT 347,22: INVERSE 1: I
2180 PRINT AT 350,22: INVERSE 1: I
2190 PRINT AT 353,22: INVERSE 1: I
2200 PRINT AT 356,22: INVERSE 1: I
2210 PRINT AT 359,22: INVERSE 1: I
2220 PRINT AT 362,22: INVERSE 1: I
2230 PRINT AT 365,22: INVERSE 1: I
2240 PRINT AT 368,22: INVERSE 1: I
2250 PRINT AT 371,22: INVERSE 1: I
2260 PRINT AT 374,22: INVERSE 1: I
2270 PRINT AT 377,22: INVERSE 1: I
2280 PRINT AT 380,22: INVERSE 1: I
2290 PRINT AT 383,22: INVERSE 1: I
2300 PRINT AT 386,22: INVERSE 1: I
2310 PRINT AT 389,22: INVERSE 1: I
2320 PRINT AT 392,22: INVERSE 1: I
2330 PRINT AT 395,22: INVERSE 1: I
2340 PRINT AT 398,22: INVERSE 1: I
2350 PRINT AT 401,22: INVERSE 1: I
2360 PRINT AT 404,22: INVERSE 1: I
2370 PRINT AT 407,22: INVERSE 1: I
2380 PRINT AT 410,22: INVERSE 1: I
2390 PRINT AT 413,22: INVERSE 1: I
2400 PRINT AT 416,22: INVERSE 1: I
2410 PRINT AT 419,22: INVERSE 1: I
2420 PRINT AT 422,22: INVERSE 1: I
2430 PRINT AT 425,22: INVERSE 1: I
2440 PRINT AT 428,22: INVERSE 1: I
2450 PRINT AT 431,22: INVERSE 1: I
2460 PRINT AT 434,22: INVERSE 1: I
2470 PRINT AT 437,22: INVERSE 1: I
2480 PRINT AT 440,22: INVERSE 1: I
2490 PRINT AT 443,22: INVERSE 1: I
2500 PRINT AT 446,22: INVERSE 1: I
2510 PRINT AT 449,22: INVERSE 1: I
2520 PRINT AT 452,22: INVERSE 1: I
2530 PRINT AT 455,22: INVERSE 1: I
2540 PRINT AT 458,22: INVERSE 1: I
2550 PRINT AT 461,22: INVERSE 1: I
2560 PRINT AT 464,22: INVERSE 1: I
2570 PRINT AT 467,22: INVERSE 1: I
2580 PRINT AT 470,22: INVERSE 1: I
2590 PRINT AT 473,22: INVERSE 1: I
2600 PRINT AT 476,22: INVERSE 1: I
2610 PRINT AT 479,22: INVERSE 1: I
2620 PRINT AT 482,22: INVERSE 1: I
2630 PRINT AT 485,22: INVERSE 1: I
2640 PRINT AT 488,22: INVERSE 1: I
2650 PRINT AT 491,22: INVERSE 1: I
2660 PRINT AT 494,22: INVERSE 1: I
2670 PRINT AT 497,22: INVERSE 1: I
2680 PRINT AT 500,22: INVERSE 1: I
2690 PRINT AT 503,22: INVERSE 1: I
2700 PRINT AT 506,22: INVERSE 1: I
2710 PRINT AT 509,22: INVERSE 1: I
2720 PRINT AT 512,22: INVERSE 1: I
2730 PRINT AT 515,22: INVERSE 1: I
2740 PRINT AT 518,22: INVERSE 1: I
2750 PRINT AT 521,22: INVERSE 1: I
2760 PRINT AT 524,22: INVERSE 1: I
2770 PRINT AT 527,22: INVERSE 1: I
2780 PRINT AT 530,22: INVERSE 1: I
2790 PRINT AT 533,22: INVERSE 1: I
2800 PRINT AT 536,22: INVERSE 1: I
2810 PRINT AT 539,22: INVERSE 1: I
2820 PRINT AT 542,22: INVERSE 1: I
2830 PRINT AT 545,22: INVERSE 1: I
2840 PRINT AT 548,22: INVERSE 1: I
2850 PRINT AT 551,22: INVERSE 1: I
2860 PRINT AT 554,22: INVERSE 1: I
2870 PRINT AT 557,22: INVERSE 1: I
2880 PRINT AT 560,22: INVERSE 1: I
2890 PRINT AT 563,22: INVERSE 1: I
2900 PRINT AT 566,22: INVERSE 1: I
2910 PRINT AT 569,22: INVERSE 1: I
2920 PRINT AT 572,22: INVERSE 1: I
2930 PRINT AT 575,22: INVERSE 1: I
2940 PRINT AT 578,22: INVERSE 1: I
2950 PRINT AT 581,22: INVERSE 1: I
2960 PRINT AT 584,22: INVERSE 1: I
2970 PRINT AT 587,22: INVERSE 1: I
2980 PRINT AT 590,22: INVERSE 1: I
2990 PRINT AT 593,22: INVERSE 1: I
3000 PRINT AT 596,22: INVERSE 1: I
3010 PRINT AT 599,22: INVERSE 1: I
3020 PRINT AT 602,22: INVERSE 1: I
3030 PRINT AT 605,22: INVERSE 1: I
3040 PRINT AT 608,22: INVERSE 1: I
3050 PRINT AT 611,22: INVERSE 1: I
3060 PRINT AT 614,22: INVERSE 1: I
3070 PRINT AT 617,22: INVERSE 1: I
3080 PRINT AT 620,22: INVERSE 1: I
3090 PRINT AT 623,22: INVERSE 1: I
3100 PRINT AT 626,22: INVERSE 1: I
3110 PRINT AT 629,22: INVERSE 1: I
3120 PRINT AT 632,22: INVERSE 1: I
3130 PRINT AT 635,22: INVERSE 1: I
3140 PRINT AT 638,22: INVERSE 1: I
3150 PRINT AT 641,22: INVERSE 1: I
3160 PRINT AT 644,22: INVERSE 1: I
3170 PRINT AT 647,22: INVERSE 1: I
3180 PRINT AT 650,22: INVERSE 1: I
3190 PRINT AT 653,22: INVERSE 1: I
3200 PRINT AT 656,22: INVERSE 1: I
3210 PRINT AT 659,22: INVERSE 1: I
3220 PRINT AT 662,22: INVERSE 1: I
3230 PRINT AT 665,22: INVERSE 1: I
3240 PRINT AT 668,22: INVERSE 1: I
3250 PRINT AT 671,22: INVERSE 1: I
3260 PRINT AT 674,22: INVERSE 1: I
3270 PRINT AT 677,22: INVERSE 1: I
3280 PRINT AT 680,22: INVERSE 1: I
3290 PRINT AT 683,22: INVERSE 1: I
3300 PRINT AT 686,22: INVERSE 1: I
3310 PRINT AT 689,22: INVERSE 1: I
3320 PRINT AT 692,22: INVERSE 1: I
3330 PRINT AT 695,22: INVERSE 1: I
3340 PRINT AT 698,22: INVERSE 1: I
3350 PRINT AT 701,22: INVERSE 1: I
3360 PRINT AT 704,22: INVERSE 1: I
3370 PRINT AT 707,22: INVERSE 1: I
3380 PRINT AT 710,22: INVERSE 1: I
3390 PRINT AT 713,22: INVERSE 1: I
3400 PRINT AT 716,22: INVERSE 1: I
3410 PRINT AT 719,22: INVERSE 1: I
3420 PRINT AT 722,22: INVERSE 1: I
3430 PRINT AT 725,22: INVERSE 1: I
3440 PRINT AT 728,22: INVERSE 1: I
3450 PRINT AT 731,22: INVERSE 1: I
3460 PRINT AT 734,22: INVERSE 1: I
3470 PRINT AT 737,22: INVERSE 1: I
3480 PRINT AT 740,22: INVERSE 1: I
3490 PRINT AT 743,22: INVERSE 1: I
3500 PRINT AT 746,22: INVERSE 1: I
3510 PRINT AT 749,22: INVERSE 1: I
3520 PRINT AT 752,22: INVERSE 1: I
3530 PRINT AT 755,22: INVERSE 1: I
3540 PRINT AT 758,22: INVERSE 1: I
3550 PRINT AT 761,22: INVERSE 1: I
3560 PRINT AT 764,22: INVERSE 1: I
3570 PRINT AT 767,22: INVERSE 1: I
3580 PRINT AT 770,22: INVERSE 1: I
3590 PRINT AT 773,22: INVERSE 1: I
3600 PRINT AT 776,22: INVERSE 1: I
3610 PRINT AT 779,22: INVERSE 1: I
3620 PRINT AT 782,22: INVERSE 1: I
3630 PRINT AT 785,22: INVERSE 1: I
3640 PRINT AT 788,22: INVERSE 1: I
3650 PRINT AT 791,22: INVERSE 1: I
3660 PRINT AT 794,22: INVERSE 1: I
3670 PRINT AT 797,22: INVERSE 1: I
3680 PRINT AT 800,22: INVERSE 1: I
3690 PRINT AT 803,22: INVERSE 1: I
3700 PRINT AT 806,22: INVERSE 1: I
3710 PRINT AT 809,22: INVERSE 1: I
3720 PRINT AT 812,22: INVERSE 1: I
3730 PRINT AT 815,22: INVERSE 1: I
3740 PRINT AT 818,22: INVERSE 1: I
3750 PRINT AT 821,22: INVERSE 1: I
3760 PRINT AT 824,22: INVERSE 1: I
3770 PRINT AT 827,22: INVERSE 1: I
3780 PRINT AT 830,22: INVERSE 1: I
3790 PRINT AT 833,22: INVERSE 1: I
3800 PRINT AT 836,22: INVERSE 1: I
3810 PRINT AT 839,22: INVERSE 1: I
3820 PRINT AT 842,22: INVERSE 1: I
3830 PRINT AT 845,22: INVERSE 1: I
3840 PRINT AT 848,22: INVERSE 1: I
3850 PRINT AT 851,22: INVERSE 1: I
3860 PRINT AT 854,22: INVERSE 1: I
3870 PRINT AT 857,22: INVERSE 1: I
3880 PRINT AT 860,22: INVERSE 1: I
3890 PRINT AT 863,22: INVERSE 1: I
3900 PRINT AT 866,22: INVERSE 1: I
3910 PRINT AT 869,22: INVERSE 1: I
3920 PRINT AT 872,22: INVERSE 1: I
3930 PRINT AT 875,22: INVERSE 1: I
3940 PRINT AT 878,22: INVERSE 1: I
3950 PRINT AT 881,22: INVERSE 1: I
3960 PRINT AT 884,22: INVERSE 1: I
3970 PRINT AT 887,22: INVERSE 1: I
3980 PRINT AT 890,22: INVERSE 1: I
3990 PRINT AT 893,22: INVERSE 1: I
4000 PRINT AT 896,22: INVERSE 1: I
4010 PRINT AT 899,22: INVERSE 1: I
4020 PRINT AT 902,22: INVERSE 1: I
4030 PRINT AT 905,22: INVERSE 1: I
4040 PRINT AT 908,22: INVERSE 1: I
4050 PRINT AT 911,22: INVERSE 1: I
4060 PRINT AT 914,22: INVERSE 1: I
4070 PRINT AT 917,22: INVERSE 1: I
4080 PRINT AT 920,22: INVERSE 1: I
4090 PRINT AT 923,22: INVERSE 1: I
4100 PRINT AT 926,22: INVERSE 1: I
4110 PRINT AT 929,22: INVERSE 1: I
4120 PRINT AT 932,22: INVERSE 1: I
4130 PRINT AT 935,22: INVERSE 1: I
4140 PRINT AT 938,22: INVERSE 1: I
4150 PRINT AT 941,22: INVERSE 1: I
4160 PRINT AT 944,22: INVERSE 1: I
4170 PRINT AT 947,22: INVERSE 1: I
4180 PRINT AT 950,22: INVERSE 1: I
4190 PRINT AT 953,22: INVERSE 1: I
4200 PRINT AT 956,22: INVERSE 1: I
4210 PRINT AT 959,22: INVERSE 1: I
4220 PRINT AT 962,22: INVERSE 1: I
4230 PRINT AT 965,22: INVERSE 1: I
4240 PRINT AT 968,22: INVERSE 1: I
4250 PRINT AT 971,22: INVERSE 1: I
4260 PRINT AT 974,22: INVERSE 1: I
4270 PRINT AT 977,22: INVERSE 1: I
4280 PRINT AT 980,22: INVERSE 1: I
4290 PRINT AT 983,22: INVERSE 1: I
4300 PRINT AT 986,22: INVERSE 1: I
4310 PRINT AT 989,22: INVERSE 1: I
4320 PRINT AT 992,22: INVERSE 1: I
4330 PRINT AT 995,22: INVERSE 1: I
4340 PRINT AT 998,22: INVERSE 1: I
4350 PRINT AT 1001,22: INVERSE 1: I
4360 PRINT AT 1004,22: INVERSE 1: I
4370 PRINT AT 1007,22: INVERSE 1: I
4380 PRINT AT 1010,22: INVERSE 1: I
4390 PRINT AT 1013,22: INVERSE 1: I
4400 PRINT AT 1016,22: INVERSE 1: I
4410 PRINT AT 1019,22: INVERSE 1: I
4420 PRINT AT 1022,22: INVERSE 1: I
4430 PRINT AT 1025,22: INVERSE 1: I
4440 PRINT AT 1028,22: INVERSE 1: I
4450 PRINT AT 1031,22: INVERSE 1: I
4460 PRINT AT 1034,22: INVERSE 1: I
4470 PRINT AT 1037,22: INVERSE 1: I
4480 PRINT AT 1040,22: INVERSE 1: I
4490 PRINT AT 1043,22: INVERSE 1: I
4500 PRINT AT 1046,22: INVERSE 1: I
4510 PRINT AT 1049,22: INVERSE 1: I
4520 PRINT AT 1052,22: INVERSE 1: I
4530 PRINT AT 1055,22: INVERSE 1: I
4540 PRINT AT 1058,22: INVERSE 1: I
4550 PRINT AT 1061,22: INVERSE 1: I
4560 PRINT AT 1064,22: INVERSE 1: I
4570 PRINT AT 1067,22: INVERSE 1: I
4580 PRINT AT 1070,22: INVERSE 1: I
4590 PRINT AT 1073,22: INVERSE 1: I
4600 PRINT AT 1076,22: INVERSE 1: I
4610 PRINT AT 1079,22: INVERSE 1: I
4620 PRINT AT 1082,22: INVERSE 1: I
4630 PRINT AT 1085,22: INVERSE 1: I
4640 PRINT AT 1088,22: INVERSE 1: I
4650 PRINT AT 1091,22: INVERSE 1: I
4660 PRINT AT 1094,22: INVERSE 1: I
4670 PRINT AT 1097,22: INVERSE 1: I
4680 PRINT AT 1100,22: INVERSE 1: I
4690 PRINT AT 1103,22: INVERSE 1: I
4700 PRINT AT 1106,22: INVERSE 1: I
4710 PRINT AT 1109,22: INVERSE 1: I
4720 PRINT AT 1112,22: INVERSE 1: I
4730 PRINT AT 1115,22: INVERSE 1: I
4740 PRINT AT 1118,22: INVERSE 1: I
4750 PRINT AT 1121,22: INVERSE 1: I
4760 PRINT AT 1124,22: INVERSE 1: I
4770 PRINT AT 1127,22: INVERSE 1: I
4780 PRINT AT 1130,22: INVERSE 1: I
4790 PRINT AT 1133,22: INVERSE 1: I
4800 PRINT AT 1136,22: INVERSE 1: I
4810 PRINT AT 1139,22: INVERSE 1: I
4820
```


FOURMILIERE

Avec FOURMILIERE, vous allez redécouvrir les joies du PACMAN. Mais attention: le scénario est ici, légèrement différent. Des études poussées ont permis de déterminer le plat préféré du Glouton: il s'agit des oeufs de fourmi. Nous allons donc le retrouver dans une fourmière dévorant à belles dents les oeufs non éclos. Imaginez la panique... Les fourmis dans l'effolement, en dévorent leurs propres oeufs et elles n'hésiteront pas à capturer l'intrus s'il leur tombe entre les antennes.

Stéphane CHEVRY

Mode d'emploi:
Pour vous déplacer utilisez les touches suivantes:
A pour monter, Z pour descendre, ← pour aller à gauche et → pour aller à droite. (Clavier français: Q pour monter, W pour descendre, ← pour aller à gauche et → pour aller à droite).
ESC permet d'interrompre le jeu, une autre touche de le reprendre.
Pour changer ces touches, modifier les lignes 227 à 235 du programme.

Le programme est sauvegardé par: BSAVE FOURMILIERE, A\$ 804, L\$ 7FB.

Lancement par BRUN FOURMILIERE. Ce programme est écrit en assembleur LISA. Si vous ne possédez pas cet assembleur, vous pouvez entrer directement les codes en hexadécimal. Pour cela, taper CALL-151, puis taper les lignes en hexadécimal selon la procédure suivante:

800:00 07 0A A9 FF 85 4D RETURN et ainsi de suite, jusqu'à la ligne FF8. Vous pouvez ensuite lancer votre programme par BRUN FOURMILIERE.

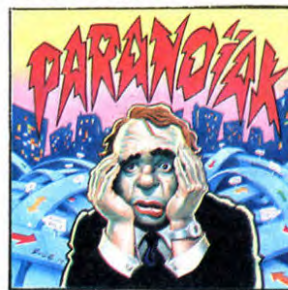
APPLE



PARLEZ-MOI FRANCAIS!

Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+, IIe et IIc, où l'on peut dialoguer avec son ordinateur, en français et avec de vraies phrases.
FROGGY SOFTWARE invente l'analyse de syntaxe: Cocorico!

PARANOIAK



Comment ne pas friser la folie galopante quand les problèmes les plus noirs vous submergent comme une tonne d'ordures? Jugez plutôt de ce qu'on vous a collé sur les épaules: complexe d'infériorité, complexe d'Oedipe, persécution, supériorité, timidité, etc... Le genre de handicaps qui couperaient les gembettes à la jument d'Yves Saint Martin.

Pour vous débarrasser de ce tonneau de problèmes, vous devrez errer dans la ville et rencontrer ceux qui sont susceptibles de vous tirer de ce bourbier. L'ennui, c'est que vous n'avez pas un Kopek en poche et que rien n'est donné dans le coin!

Au hasard de vos déambulations, vos coefficients de santé, de moral et d'argent fluctueront. Il faudra vous ménager pour éviter la déprime totale ou l'infarctus.

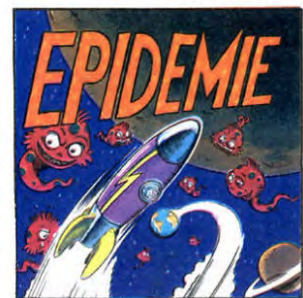
Ce jeu possède une analyse de syntaxe qui vous permet de discuter librement avec votre APPLE. Vous pourrez donc exhiber vos talents de beau-parleur ou d'écrivain pour atteindre le but ultime: MENS SANA IN CORPORE SANO. PARANOIAK est un jeu conçu et écrit en français. Graphisme haute-résolution couleur et humour garantis. Dépêchez-vous avant que les américains ne nous le piratent, Damned!!

Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?... Difficile à dire, mais le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démengeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sauterez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques.

Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès II.

Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie.

EPIDEMIE



Vous pouvez trouver ces disquettes chez votre revendeur habituel, ou les commander directement chez SHIFT EDITIONS 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.

```

0800- 00 07 08 0A A9 FF 85 4D
0808- A9 00 85 1E 85 1F 85 FA
0810- 85 FB 85 07 85 06 20 58
0818- FC 20 E2 F3 20 C5 09 A9
0820- 1E 85 06 A9 0A 85 07 A4
0828- 07 B9 72 0E A6 06 A0 00
0830- 20 45 0A C6 06 C6 06 C6
0838- 07 10 EC 20 1F 0D A9 FF
0840- 85 EF A9 03 85 1C A9 00
0848- 85 FB 85 FA 85 06 A2 88
0850- 86 1D E8 86 4C A4 EF C0
0858- 0F 10 C8 84 EF 20 C5
0860- 09 A2 0F A9 1C 95 90 A9
0868- 10 95 90 A9 01 95 A0 CA
0870- 10 F1 A5 4D F0 19 A9 0B
0878- 85 FC A9 03 85 05 FE
0880- 20 80 0D 20 3C 09 20 86
0888- 08 20 3C 09 4C 83 08 A9
0890- 00 85 FC 85 1C A9 02 85
0898- FE A9 0F 85 EF A9 03 85
08A0- FD 20 80 0D E6 FF A9 8B
08A8- 20 A8 FC 20 B6 08 AD 00
08B0- C0 10 F3 4C 4E 00 A5 EF
08B8- 85 18 A6 1B 85 08 85 16
08C0- B5 90 85 19 B5 A0 85 1A
08C8- 20 83 0B A6 1B A5 06 95
08D0- 80 A5 07 95 90 A5 1A 95
08D8- A0 C6 1B 10 D0 60 85 50
08E0- 84 51 00 00 84 07 A4 07
08E8- B1 50 F0 07 20 F0 FD E6
08F0- 07 0D F3 60 A4 EF B9 80
08F8- 00 C5 FC F0 04 88 10 F6
0900- 40 B9 30 00 C5 F0 D0 F5
0908- 4C F3 0C A5 40 D0 03 4C
0910- 3A 0D E6 1C A9 14 85 08
0918- A2 80 8A AB 88 D0 FD 2C
0920- 30 C0 CA 0D F5 C6 08 D0
0928- EF A9 0A 02 05 20 A8 FC
0930- CA 0D FA C6 10 C6 1D C6
0938- 10 4C 55 08 A5 10 20 A8
0940- FC A0 00 C0 C9 7B F0 F9
0948- C9 C1 0F 0F C9 DA F0 26
0950- C9 88 F0 3D C9 95 F0 53
0958- 4C A5 0A A4 FD 88 9E A4
0960- FC 20 71 F3 C9 00 F0 07
0968- C9 07 F0 03 4C A5 0A A9
0970- 01 85 FE 4C A5 0A A4 FD
0978- C8 98 A4 FC 20 71 F8 C9
0980- 00 F0 07 C9 07 F0 03 4C
0988- A5 0A A9 03 85 FE 4C A5
0990- 0A A4 FC 88 A5 FD 20 71
0998- FB C9 00 F0 07 C9 07 F0
09A0- 03 4C A5 0A A9 04 85 FE
09A8- 4C A5 0A A4 FC C8 A5 FD
09B0- 20 71 F8 C9 00 F0 07 C9
09B8- 07 F0 03 4C A5 0A A9 02
09C0- 85 FE 4C A5 0A A9 1C 85
09C8- CE A9 0D 85 09 85 FF A9
09D0- 03 85 07 20 40 FB A9 02
09D8- 85 06 A6 09 BD 70 0E 48
09E0- 4A 4A 4A 20 02 0A E6
09E8- 06 68 29 0F 20 02 0A E6
09F0- 09 E6 06 A5 06 C9 14 D0
09F8- E1 E6 07 A5 07 C9 0A 07
0A00- D5 60 85 08 A6 06 A4 07
0A08- 20 45 0A A6 08 BD BC 0E
0A10- 48 A9 27 38 E5 06 A9 A9
0A18- 13 38 E5 07 A8 68 20 45
0A20- 0A A6 08 BD C4 0E 48 A9
0A28- 27 38 E5 06 A9 A4 07 68
0A30- 20 45 0A A6 08 BD BC 0E
0A38- 48 A6 06 A9 13 38 E5 07
0A40- A8 68 4C A5 0A 0E 28 70
0A48- 01 60 C0 18 90 01 60 C9
0A50- 07 D0 02 E6 FF 48 86 0A
0A58- 84 08 20 64 FB A4 0A A5
    
```

```

0A60- 0B 20 00 F8 68 A6 0A A4
0A68- 0B E0 28 90 01 60 C0 18
0A70- 90 01 60 48 98 20 C1 FB
0A78- BA 18 65 28 85 28 A5 29
0A80- 18 65 CE 85 29 68 0A 0A
0A88- 0A 85 50 A9 0F 85 51 A2
0A90- 00 A0 00 81 50 81 28 E6
0A98- 29 E6 29 E6 29 E6 29 C8
0AA0- C0 08 D0 EF 60 A4 FE 8E
0AA8- F0 08 88 F0 23 88 F0 0E
0AB0- D0 12 A4 FD 88 84 07 A6
0AB8- FC 86 06 4C D6 0A A4 D6
0AC0- C8 4C B5 0A A6 FC CA 86
0AC8- 06 A4 FD 84 07 4C D6 A6
0AD0- A6 FC E8 4C C7 0A A4 D6
0AD8- A5 07 20 71 F8 C9 07 F0
0AE0- 05 C9 00 F0 2B 60 20 41
0AE8- 0B A6 06 A4 07 A5 FE 18
0AF0- 69 07 20 69 0A A6 FC A4
0AF8- FD A9 00 20 45 0A A6 06
0B00- 86 FC A4 07 84 FD A5 FF
0B08- D0 03 4C 0B 09 4C FA 08
0B10- A4 07 C0 02 D0 04 A0 10
0B18- 84 07 C1 11 D0 04 A0 03
0B20- 84 07 A6 06 E0 02 D0 04
0B28- A2 24 86 06 E0 25 D0 04
0B30- A2 03 86 06 A4 06 A5 07
0B38- 20 71 F8 C9 07 F0 A7 D0
0B40- A8 A2 0A 0A 1E 88 D0 FD
0B48- 2C 30 C0 CA D0 F5 A5 4C
0B50- 38 E5 1D F0 2B A9 A9 00
0B58- F8 18 69 01 CA D0 FA 18
0B60- 65 FB 85 D6 69 00 85 D6
0B68- 85 FA A5 D6 69 00 85 D6
0B70- D8 20 58 FC A5 D6 20 DA
0B78- FD A5 FA A6 FB 20 41 F9
0B80- C6 FF 60 20 0A 0C A5 18
0B88- 85 06 A5 19 85 07 A4 1A
0B90- 88 D0 05 C6 07 4C AA 0B
0B98- 88 D0 05 C6 06 4C AA 0B
0BA0- 88 D0 05 C6 07 4C AA 0B
0BA8- C6 06 A5 06 C9 02 D0 06
0BB0- A2 24 86 06 D0 1E C9 25
0BB8- D0 06 A2 03 86 06 D0 14
0BC0- A5 07 C9 02 D0 06 A0 10
0BC8- 84 07 D0 08 C9 11 D0 04
0BD0- A0 03 84 07 A4 06 A5 07
0BD8- 20 71 F8 C9 00 F0 03 20
0BE0- D6 0C A6 06 A4 07 A9 00
0BE8- 20 45 0A A6 06 A4 07 A5
0BF0- 1A 18 69 08 20 69 0A A6
0BF8- 18 A4 19 A9 00 20 45 0A
0C00- A5 FF D0 03 4C 08 09 4C
0C08- E7 0C 20 35 0C A4 0C F0
0C10- 17 88 F0 0F A0 00 AD 50
0C18- C0 10 02 A0 01 B9 EB 00
0C20- 85 1A 60 A5 EB 85 1A 60
0C28- A4 1A 89 30 C8 85 1A 60
0C30- 00 03 04 01 02 A9 00 85
0C38- 0C A4 1A 88 D0 09 20 88
0C40- 0C 20 84 0C 4C 68 0C 88
0C48- D0 09 20 68 0C 20 9F 0C
0C50- 4C 84 0C 88 D0 09 20 84
0C58- 0C 20 8B 0C 4C 9F 0C 20
0C60- 9F 0C 20 68 0C 4C 8B 0C
0C68- A4 19 88 98 A4 18 20 71
0C70- F8 C9 00 F0 05 C9 07 F0
0C78- 01 60 E6 0C A4 0C A9 01
0C80- 99 EA 00 60 A4 18 C8 A5
0C88- 19 20 71 F8 C9 00 F0 05
0C90- C9 07 F0 01 60 E6 0C A4
0C98- 0C A9 02 99 EA 00 60 A4
0CA0- 19 C8 98 A4 18 20 71 F8
0CA8- C9 00 F0 05 C9 07 F0 01
0CB0- 60 E6 0C A4 0C A9 03 99
0CB8- EA 00 60 A4 18 88 A5 19
    
```

```

1  -----
2  >>>> FOURMILIERE <<<<<
3  >>>>
4  >>>>
5  ECRIT PAR STEPHANE CHEVRY
6  >>>>
7  SUR APPLE 5* EUROPLUS 48K
8  >>>>
9  -----
10
11      ORG #804
12
13 DEFINITIONS 2PAGE
14
15 SCORS EPZ #D7
16 VITZ EPZ #4C
17 MODE EPZ #40
18 VIT EPZ #1D
19 MSA EPZ #1E
20 MSX EPZ #1F
    
```

```

21 RES EPZ #1C
22 N EPZ #1B
23 MX EPZ #80
24 MY EPZ #90
25 MD EPZ #A0
26 NIV EPZ #EF
27 SCORA EPZ #FA
28 SCORX EPZ #FB
29 X EPZ #6
30 Y EPZ #7
31 A EPZ #8
32 PNT EPZ #9
33 BASL EPZ #28
34 BASH EPZ #29
35 CHAR EPZ #50
36 HPAG EPZ #CE
37 XX EPZ #A
38 YY EPZ #B
39 XP EPZ #FC
40 YP EPZ #FD
41 DIR EPZ #FE
    
```

```

42 NBPT EPZ #FF
43 NC EPZ #C
44 XM EPZ #18
45 YM EPZ #19
46 DM EPZ #1A
47 CH EPZ #EA
48 SCOR EPZ #D6
49
50 DECA EOU #FD0A
51 TEXT EOU #FB3C
52 COUT EOU #FD0F
53 DEC EOU #F941
54 ST EOU #C010
55 IN EOU #FD1B
56 RND EOU #C050
57 HOME EOU #FC58
58 WAIT EOU #FCA8
59 HP EPZ #B
60 SEL EOU #C000
61 SETCOL EOU #F864
62 PLOT EOU #F800
    
```

```

63 SCRN EOU #F871
64 GR EOU #FB40
65 HGR EOU #F3E2
66 BASC EOU #FBC1
67
68 LDA #FF
69 STA MODE
70 LDA #0
71 STA MSA
72 STA MSX
73 STA SCORA
74 STA SCORX
75 STA SCORS
76 STA SCOR
77 JSR HOME
78 JSR HGR
79 JSR AFFICH
80 LDA #30
81 STA X
82 LDA #10
83 STA Y
    
```

```

84 BEG LDY Y
85 LDA TITRE,Y
86 LDY X
87 LDA #0
88 JSR AFF
89
90 DEC X
91 DEC Y
92 BPL BEG
93 JSR DEBUT
94 INIT LDA #FFF
95 STA NIV
96 LDA #3
97 STA RES
98 LDA #0
99 STA SCORX
100 STA SCORA
101 STA SCOR
102 LDX #88
103 STX VIT
104
105 LDY #106
106 INIT LDY NIV
107 CPY #8F
108 BEQ INIT1
109 INY
110 INIT1 STY NIV
111 INIT1 JSR AFFICH
112 LDX #8F
113 INIT1 LDA #8X
114 STA #10
115 LDA #10
116 STA #Y
117 LDA #1
118 STA #X
119 BEX
120 BPL INIT1
121 LDA MODE
122 BEQ DEMO
123 LDA #8B
124 STA #F
125 LDA #3
    
```

La page éducation reprend avec un dossier de l'école Ferdinand Brunot de St DIE, où Claude PICARD, instituteur, nous livre ses impressions sur l'informatique au service des handicapés moteurs. Il a de plus, trouvé un excellent moyen pour pallier son manque de budget: la création et la commercialisation d'une revue de programmes. Un concurrent à HEBDOGICIEL ? En quelque sorte! Mais tant pis, nous vous donnons tout de même les coordonnées pour acheter cette excellente revue "50 programmes pour l'enseignement et la famille" dont les programmes s'adressent aux enseignants des classes de niveaux divers, allant du CE2 à la 5ème du collège, mais aussi à tous les parents désireux d'étendre le champ d'utilisation de leur TO 7 familial.

Claude PICARD nous a gentiment autorisé à publier deux des programmes de sa revue: Additrou et Volume. Vous pouvez acheter cette revue en rentrant en contact avec Claude PICARD, Ecole Ferdinand Brunot, 22 rue des Folmards 88100 SAINT DIE ou passer par HEBDOGICIEL en joignant un chèque de 50 francs. Les enseignants, et seulement les enseignants, peuvent nous demander un exemplaire gratuit de cet ouvrage, en formulant leur demande sur un papier à entête de leur établissement

Je suis enseignant en classe d'handicapés moteurs. Le problème de la motivation scolaire s'est posé pour deux élèves qui atteignent la limite d'âge (17 ans) car l'intégration en cycle secondaire n'était pas envisageable. J'ai demandé à l'Association des Paralysés de France, une dotation en matériel micro-informatique et courant mai 1983, nous avons reçu un TO 7. D'emblée, les élèves qui sont au nombre de 7 se sont mis à taper les petits programmes du Manuel d'initiation et à tester les différentes instructions. Ceci est important car le TO 7 n'étant pas accompagné dès l'abord d'une cascade de logiciels, il fallait faire par soi-même et ne pas se contenter de consommer. Cela je pense, conditionne la démarche, chaque trouvaille étant extrêmement valorisante pour l'élève.

Une masse de petits programmes graphiques et musicaux a vu le jour, l'enfant maîtrise en 2 mois une trentaine d'instructions basic. A partir de la rentrée 83/84, nous avons recopié des programmes plus élaborés provenant de livres et de revues. Chacun a immédiatement entrevu les extraordinaires possibilités de la micro-informatique. Dès ce moment, le pari était gagné. La phase des recopies n'est pas négligeable, elle permet outre la maîtrise du clavier, l'imprégnation syntaxique. Les phrases bourrées de signes de ponctuation comme PRINT\$(0);";6RS"; ne peuvent s'acquérir en douceur que si elles sont visualisées en profondeur. Cette approche s'est faite globalement et en toute liberté, sans qu'il soit nécessaire de plaquer sur ces activités un

"cours" de basic. Vers Novembre 83, un système de fiches a été mis au point. Ces fiches ont pour but, l'étude systématique du langage Basic; elles comportent entre autres une rubrique mise en œuvre, c'est à dire un petit programme qui permet de visualiser l'effet de telle ou telle instruction et une rubrique "recherche" qui invite l'élève à élaborer un programme très court d'une dizaine de lignes, qu'il tape ensuite, corrige, réécrit, re-tape etc... et qu'il enrichit à volonté. Enrichissement...Le mot clé. A une époque où le rédactionnel lasse et l'enfant et l'enseignant, la micro-informatique enrichit. En Janvier 1984, le fait de n'avoir qu'une machine s'est fait sentir. Le projet de conception d'une revue vendable est donc né parallèlement à l'E.A.O. L'E.A.O. pour les classes d'han-

dicapés, c'est la condition sine qua non, de l'évaluation. Comment vérifier qu'un enfant sourd et quasi muet, qui a de gros problèmes moteurs et dont l'écriture est illisible, a compris une notion. Devant le micro, les problèmes moteurs sont presque nuls, si l'intervention de l'opérateur est suffisamment réduite. Aligner des signes lisibles avec un crayon suppose une bonne tenue de l'outil, la capacité d'aligner ces signes de gauche à droite et ce, en ligne, ce qui n'est pas évident. La machine elle, n'a besoin que d'une pression de touche ou d'une direction de manette, pour être accessible. Je ne reviendrai pas sur les vertus de l'EAO, erreur non frustrante, évaluation immédiate d'une réponse, possibilité pour l'enseignant de sentir jusqu'où la notion est assimilée.

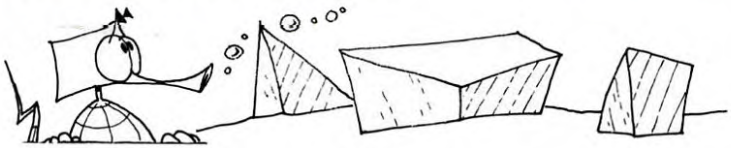
A chaque leçon classique, j'ai associé un programme de réinvestissement des connaissances. Les élèves en conçoivent la partie "données", ils élaborent partiellement la présentation en donnant leur avis: "Il faudrait que le titre soit poussé par un petit bonhomme". L'exemple n'est pas assez voyant, il faut changer la couleur/etc... Mon rôle est alors de bâtir un algorithme suffisamment simple pour que les élèves puissent en comprendre l'articulation. Bons nombres de programmes présentés dans le n° 1 de notre revue sont issus de cela. Tant que Data, Read n'était pas maîtrisé il fallait construire autant de sous-programmes que de données. C'est seulement plus tard que la réduction est possible. Je crois que l'important dans ce domaine c'est de produire, de ne pas attendre que d'autres nous

apportent leur travail, même si c'est imparfait. L'immobilisme est le mal du siècle. Nos projets, ils sont de 5 ordres: -Vendre suffisamment de revues pour équiper notre classe de système DOS ce qui n'est pas une mince affaire vu les crédits de fonctionnement qui nous sont alloués. -Echanger des idées, des programmes avec d'autres classes, nouvelle forme de correspondance scolaire. -Réaliser des jeux sophistiqués car le jeu est peut être la seule manière d'être actif. -Acquérir un MO5 avec touches normales car les élèves ont des problèmes avec le clavier à membrane (les myopathes surtout, qui sont d'une extrême faiblesse). -Fonder un club THOMSON à SAINT DIE. Claude PICARD

Volume

TO7

Après un exemple détaillé, le programme fait dessiner l'un des dix volumes (quadrillés et en perspective) qu'il contient. Il pose cinq questions successives: longueur, profondeur, hauteur, calcul (L x P x H), et résultat final en unités de volume.

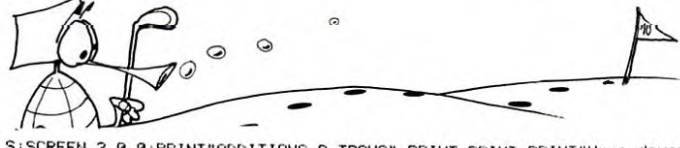


```
1 SCREEN 2,0:CLS:CLEAR 1000
2 PRINT"VOLUMES":PRINT"Vous allez voir apparaître des Pavés":PRINT"Vo
us devrez trouver : ";PRINT"1-leur Longueur";PRINT"2-leur Profondeur";PRINT
"3-leur hauteur";PRINT"4-le calcul du volume";PRINT"5-le volume"
3 LOCATE0,20:INPUT"Veuillez-vous un exemple (O/N) ";RS:IF RS="O" THEN4 ELSE9
4 CLS:X=8:Y=24:E=12:L=4:P=3:H=4:GOSUB 10000:COLOR 3:LOCATE 0,12:PRINT"La lo
ngueur vaut 4 ";PRINT"La Profondeur vaut 3";PRINT"La hauteur vaut : 4";PRIN
T"Le calcul du volume est obtenu en multipliant L Par P Par H";PRINT
ICI : 4 * 3 * 4 =
5 PRINT"Le volume vaut donc ici : 4 * 3 * 4 = 48 u";PRINT"u
est l'unité de volume, ici un Petit Pavé"
9 LOCATE 0,23:INPUT"R vous (O/N) ";RS:IF LEFT$(RS,1)="O" THEN CLS:GOTO 10
ELSE CLS:END
10 T=0:GOSUB 20000:LOCATE 0,23:PRINT"SCORE : ";T:;/50:IX=8:Y=36:E=12:L=7:P
=4:H=2:GOSUB 10000:LS="7":PS="4":HS="2":FS="7*4*2":GS="56":GOSUB 1000
20 GOSUB 20000:L=10:P=5:H=3:GOSUB 10000:LS="10":PS="5":HS="3":FS="10*5*3":G
S="150":GOSUB 1000
30 GOSUB 20000:L=4:P=3:H=8:GOSUB 10000:LS="4":PS="3":HS="8":FS="4*3*8":GS="
96":GOSUB 1000
40 GOSUB 20000:L=2:P=4:H=10:GOSUB 10000:LS="2":PS="4":HS="10":FS="2*4*10":G
S="80":GOSUB 1000
50 GOSUB 20000:L=4:P=2:H=11:GOSUB 10000:LS="4":PS="2":HS="11":FS="4*2*11":G
S="88":GOSUB 1000
60 GOSUB 20000:L=5:P=5:H=1:GOSUB 10000:LS="5":PS="5":HS="1":FS="5*5*1":GS="
25":GOSUB 1000
70 GOSUB 20000:L=7:P=3:H=3:GOSUB 10000:LS="7":PS="3":HS="3":FS="7*3*3":GS="
63":GOSUB 1000
80 GOSUB 20000:L=2:P=2:H=12:GOSUB 10000:LS="2":PS="2":HS="12":FS="2*2*12":G
S="48":GOSUB 1000
90 GOSUB 20000:L=9:P=4:H=2:GOSUB 10000:LS="9":PS="4":HS="2":FS="9*4*2":GS="
72":GOSUB 1000
100 GOSUB 20000:L=1:P=4:H=7:GOSUB 10000:LS="1":PS="4":HS="7":FS="1*4*7":GS="
28":GOSUB 1000
150 GOSUB 20000:X=0:Y=60:E=4:L=72:P=10:H=30:COLOR 1:GOSUB 10000:COLOR 5:GOS
UB 10000:COLOR 0:GOSUB 10000:PLAY"R2T3L160DDOSISODDDOSISODD":LOCATE 10,23:0
:COLOR 2,0:PRINT"AU REVOIR":END
1000 LOCATE 17,13,0:COLOR 0,5:PRINT"LONGUEUR ";:COLOR 2,0:INPUT";,S$:IF
S<>L$ THEN GOSUB 50000:GOTO 1000 ELSE GOSUB 51000:GOTO 1100
1100 LOCATE 17,14:COLOR 0,5:PRINT"PROFONDEUR ";:COLOR 2,0:INPUT";,T$:IF T
<>P$ THEN GOSUB 50000:GOTO 1100 ELSE GOSUB 51000:GOTO 1200
1200 LOCATE 17,15:COLOR 0,5:PRINT"HAUTEUR ";:COLOR 2,0:INPUT";,U$:IF U
<>H$ THEN GOSUB 50000:GOTO 1200 ELSE GOSUB 51000:GOTO 1300
1300 LOCATE 17,16:COLOR 0,5:PRINT"CALCUL ";:COLOR 2,0:INPUT";,V$:IF V
<>F$ THEN GOSUB 50000:GOTO 1300 ELSE GOSUB 51000:GOTO 1400
1400 LOCATE 17,17:COLOR 0,5:PRINT"RESULTAT ";:COLOR 2,0:INPUT";,W$:IF W
<>G$ THEN GOSUB 50000:GOTO 1400 ELSE GOSUB 51000:RETURN
10000 FOR I=0 TO H:LINE(X+I*E,Y+I*E)-(X+L*E,Y+I*E):LINE-(X+L*E+2*P,Y+I*E-E/2*P):
NEXT I
10010 FOR I=0 TO L:LINE(X+I*E,Y+H*E)-(X+I*E,Y):LINE-(X+I*E+2*P,Y-E/2*P):N
EXT I
10020 FOR I=1 TO P:LINE(X+E/2*I,Y-E/2*I)-(X+L*E+E/2*I,Y-E/2*I):LINE-(X+L*E+
E/2*I,Y+H*E-E/2*I):NEXT I
10030 RETURN
20000 CONSOLE 0,23:CLS:CONSOLE 0,24:RETURN
50000 LOCATE 0,20:COLOR 1:PRINT"ERREUR":PLAY"R1T3L240DDREMIPL12SINISINIPIS
MIL48DDDL18REMIIDL72DD":LOCATE 0,20:COLOR 0,0:PRINT";:T=T-1:COLOR 3,
0:LOCATE 0,23:PRINT"SCORE : ";T:;/50:COLOR 2:RETURN
51000 LOCATE 0,20:COLOR 2:PRINT"BIEN":PLAY"R2T30L160DREDDREDDOFAMIFAMISOSOS
0":LOCATE 0,20:COLOR 0,0:PRINT";:T=T+1:COLOR 3,0:LOCATE 0,23:PRINT"SCOR
E : ";T:;/50:COLOR 2:RETURN
```

Additrou

TO7

Dix additions dans lesquelles cinq chiffres ont été remplacés par des lettres. Dans un premier temps, on choisit la lettre puis on propose une valeur pour cette lettre, ceci jusqu'au terme de l'addition en cours.



```
10 CLS:SCREEN 2,0:PRINT"ADDITIONS A TROUS":PRINT:PRINT:PRINT"Vous devez r
emplacer les lettres":PRINT"Présentes dans des additions Par"
11 PRINT"des chiffres":PRINT:PRINT"Vous choisissez d'abord":PRINT"la lettre
à remplacer Puis vous donnez le chiffre qui convient"
12 H$="A102T9L48D0L36REBL72M1bL48D0L24REbT4M1bT9L72S0#":PLAY H$+H$
13 PRINT:PRINT:COLOR 3:PRINT"Le Programme contient 10 additions":PRINT"Tap
ez le numero de votre choix ";:CLEAR 500
14 LOCATE 0,16:INPUT"de 1 à 10... ";:IF Z<1 OR Z>10 THEN 14
15 ON Z GOSUB 20000,21000,22000,23000,24000,25000,26000,27000,28000,29000
17 GOSUB 20:LOCATE 0,23:INPUT"Une autre operation (O/N) ";RS:IF LEFT$(RS,1)
="O" THEN CLS:GOTO 13 ELSE PLAY"RREDDDDDD":END
20 COLOR 2:CLS:LOCATE 4,4:PRINT W$;:COLOR 5:PRINT"A"
30 LOCATE 2:LOCATE 2,5:PRINT X$;:COLOR 5:PRINT"B";:COLOR 2:PRINT V$
40 LOCATE 4,6:PRINT"-----":LOCATE 4,7:COLOR 5:PRINT"E0";:COLOR 2:PRINT U$;
:COLOR 5:PRINT"C";:COLOR 2:PRINT 0$
50 IF A1=1 AND B1=1 AND C1=1 AND D1=1 AND E1=1 THEN 1000
60 B0X(0,10)-(39,16)";:0:COLOR 2:LOCATE 2,10:INPUT"Quelle lettre ";:RS
70 IF RS="A" AND A1<>1 THEN A1:=GOTO 500
80 IF RS="B" AND B1<>1 THEN B1:=GOTO 550
90 IF RS="C" AND C1<>1 THEN C1:=GOTO 600
100 IF RS="D" AND D1<>1 THEN D1:=GOTO 700
110 IF RS="E" AND E1<>1 THEN E1:=GOTO 800 ELSE 60
500 LOCATE 2,12:INPUT"Quelle Proposition Pour A ";:S$
510 IF S$=A$ THEN GOSUB 30000 ELSE GOSUB 40000:GOTO 500
520 LOCATE 9,4:COLOR 2:PRINT A$;GOTO 50
550 LOCATE 2,12:INPUT"Quelle Proposition Pour B ";:S$
560 IF S$=B$ THEN GOSUB 30000 ELSE GOSUB 40000:GOTO 550
570 LOCATE 6,5:COLOR 2:PRINT B$;GOTO 50
600 LOCATE 2,12:INPUT"Quelle Proposition Pour C ";:S$
610 IF S$=C$ THEN GOSUB 30000 ELSE GOSUB 40000:GOTO 600
620 LOCATE 8,7:COLOR 2:PRINT C$;GOTO 50
700 LOCATE 2,12:INPUT"Quelle Proposition Pour D ";:S$
710 IF S$=D$ THEN GOSUB 30000 ELSE GOSUB 40000:GOTO 700
720 LOCATE 5,7:COLOR 2:PRINT D$;GOTO 50
800 LOCATE 2,12:INPUT"Quelle Proposition Pour E ";:S$
810 IF S$=E$ THEN GOSUB 30000 ELSE GOSUB 40000:GOTO 800
820 LOCATE 4,7:COLOR 2:PRINT E$;GOTO 50
1000 RETURN
20000 A$="1";B$="4";C$="0";D$="9";E$="1":W$=" 27,4":X$="+ 16":V$=" ,59":U$="
2, ";Q$="0":PLAY"RE":RETURN
21000 A$="9";B$="9";C$="5";D$="8";E$="3":W$=" 44,4":X$="+ 33":V$=" ,83":U$="
3, ";Q$="2":PLAY"RE":RETURN
22000 A$="9";B$="5";C$="0";D$="0";E$="1":W$=" 78,2":X$="+ 10":V$=" ,71":U$="
4, ";Q$="0":PLAY"RE":RETURN
23000 A$="5";B$="4";C$="0";D$="0";E$="2":W$=" 25,7":X$="+ 17":V$=" ,25":U$="
0, ";Q$="0":PLAY"RE":RETURN
24000 A$="9";B$="2";C$="2";D$="2";E$="2":W$=" 99,9":X$="+ 12":V$=" ,22":U$="
2, ";Q$="1":PLAY"RE":RETURN
25000 A$="4";B$="9";C$="3";D$="3";E$="3":W$=" 182,4":X$="+ 14":V$=" ,93":U$="
2, ";Q$="7":PLAY"RE":RETURN
26000 A$="7";B$="4";C$="2";D$="2";E$="9":W$=" 912,0":X$="+ 1":V$=" ,19":U$="
6, ";Q$="6":PLAY"RE":RETURN
27000 A$="8";B$="8";C$="5";D$="7";E$="4":W$=" 446,5":X$="+ 2":V$=" ,94":U$="
5, ";Q$="2":PLAY"RE":RETURN
28000 A$="1";B$="8";C$="0";D$="4";E$="2":W$=" 236,9":X$="+ ";V$=" ,18":U$="
5, ";Q$="9":PLAY"RE":RETURN
29000 A$="7";B$="9";C$="2";D$="1";E$="1":W$=" 106,2":X$="+ ";V$=" ,93":U$="
6, ";Q$="0":PLAY"RE":RETURN
30000 LOCATE 2,23:PRINT"BRAVO":PLAY"R1T90L18LAT350#T5FA#T5M1bL48FA#":LOCAT
E 2,23:COLOR 0:PRINT";:COLOR 2:RETURN
40000 LOCATE 2,23:COLOR 1:PRINT"ERREUR":PLAY"R5A2L1202D0DRELALALA":LOCATE
2,23:COLOR 0:PRINT";:COLOR 2:RETURN
```

126	STA YP	269	LDA YP	412	INC BASH	555	CMP E2	698	RTS		
127	STA DIR	270	JSR SCRNI	413	INC BASH	556	BNE DEPM1	699	SCAN4'	INC NC	
128	JSR DEB	271	CMP E0	414	INC BASH	557	LDX E36	700	LDY NC	LDY NC	
129	INIT2	272	BEQ T<1	415	INY	558	STX X	701	LDA E4	LDA E4	
130	JSR BOUGE	273	CMP E7	416	CPY E8	559	BNE DEPM4	702	STA CH,Y	STA CH,Y	
131	JSR INSECT	274	BEQ T<1	417	BNE AFF1	560	CMP E37	703	RTS	RTS	
132	JSR BOUGE	275	JMP DEP?	418	RTS	561	BNE DEPM2	704	:	:	
133	JMP INIT2	276	LDA E4	419	!	562	LDX E3	705	MANGEM	LDX E20	
134	!	277	STA DIR	420	DEP?	563	STX X	706	MANGM1	LDY E20	
135	DEMO	278	JMP DEP?	421	DEY	564	BNE DEPM4	707	MANGM2	DEY	
136	STA XP	279	:	422	BEQ DEPA	565	LDA Y	708	BNE MANGM2	BNE MANGM2	
137	STA RES	280	T)	423	DEY	566	CMP E2	709	BIT HP	BIT HP	
138	LDA E2	281	LDY XP	424	BEQ DEP>	567	BNE DEPM3	710	DEX	DEX	
139	STA DIR	282	LDA YP	425	DEY	568	LDY E16	711	BNE MANGM1	BNE MANGM1	
140	LDA E4F	283	JSR SCRNI	426	BEQ DEP2	569	STY Y	712	DEC NBPT	DEC NBPT	
141	STA NIU	284	CMP E0	427	BNE DEPC	570	BNE DEPM4	713	RTS	RTS	
142	LDA E3	285	BEQ T>1	428	DEPA	571	CMP E17	714	:	:	
143	STA YP	286	CMP E7	429	DEY	572	BNE DEPM4	715	VERFF	RTS	
144	JSR DEB	287	BEQ T>1	430	DEPA'	573	STY Y	716	:	:	
145	INC NBPT	288	JMP DEP?	431	LDX XP	574	STY Y	717	VERFF	LDA X	814
146	DEMO1	289	T>1)	432	STX X	575	LDY X	718	CMP XP	CMP XP	815
147	JSR WAIT	290	STA DIR	433	JMP DEP	576	LDA Y	719	BNE VERFF	BNE VERFF	816
148	JSR INSECT	291	JMP DEP?	434	DEP2	577	JSR SCRNI	720	LDY Y	JSR AFF'	817
149	LDA CL	292	:	435	INY	578	CMP E0	721	CMP YP	INC Y	818
150	BPL DEMO1	293	AFFICH	436	JMP DEPA'	579	BEQ DEPM5	722	BNE VERFF	DEC A	819
151	JMP DEBUT2	294	STA HPAG	437	DEP<	580	JSR MANGEM	723	FINNI	BNE DEB2	820
152	:	295	LDA E0	438	DEX	581	LDX X	724	LDX E1	STA A	DEB3
153	INSECT	296	STA PNT	439	DEP<<	582	LDY Y	725	VERF1	LDX E1	821
154	STA N	297	STA NBPT	440	LDY YP	583	LDA E0	726	VERF2	LDY E#80	822
155	INIT3	298	LDA E3	441	STY Y	584	JSP AFF	727	VERF3	TXA	823
156	LDA MX,X	299	STA Y	442	JMP DEP	585	LDX X	728	JSR WAIT	LDA MODE	824
157	STA XM	300	JSR GR	443	DEP>	586	LDY Y	729	BIT HP	BEQ DEBFIN	825
158	LDA MY,X	301	AFFIC2	444	LDX XP	587	LDA DM	730	DEY	DEY	SCORE
159	STA YM	302	STA X	445	JMP DEP<<	588	CLC	731	BNE VERF3	CMP SCORES	827
160	LDA MD,X	303	AFFIC1	446	DEP	589	ADC E#B	732	INX	BCC DEB4	828
161	STA DM	304	LDA JEU,X	447	LDY Y	590	JSR AFF'	733	CPX E9	BNE DEB5	829
162	JSR M	305	PHA	448	JSR SCRNI	591	LDX XM	734	BNE VERF2	LDA SCOREA	830
163	LDX N	306	LSR	449	CMP E7	592	LDY YM	735	DEC A	CMP MSA	831
164	LDA X	307	LSR	450	BEQ DEP1	593	LDA E0	736	BNE VERF1	BCC DEB4	832
165	STA MX,X	308	LSR	451	CMP E0	594	JSR AFF	737	DEC RES	BNE DEB5	833
166	LDA Y	309	LSR	452	BEQ DEP2	595	LDA NBPT	738	BMI DEBUT	CMP SCORX	834
167	STA MY,X	310	JSR AFF1	453	RTS	596	BNE SUITE	739	INC VIT	CMP MSX	835
168	LDA DM	311	INC X	454	DEP1	597	JMP FINNI	740	LDA VITZ	BCC DEB4	836
169	STA MD,X	312	PLA	455	LDX X	598	JMP VERF	741	CMP VIT	STA SCORX	837
170	DEC N	313	AND E#F	456	LDY Y	599	:	742	BCS VERF9	LDA MSX	838
171	BPL INIT3	314	JSR AFF1	457	LDA DIR	600	DIR?	743	DEC VIT	LDA SCOREA	839
172	RTS	315	INC PNT	458	CLC	601	JSR SCAN	744	VERF9	STA MSA	840
173	:	316	INC X	459	ADC E7	602	LDY NC	745	DEBUT	JSR SCORE	841
174	STROU1	317	LDA X	460	JSR AFF'	603	BEQ SCAN0	746	DEY	JSR TEXT	842
175	STY CHAR+1	318	CMP E20	461	LDX XP	604	BEQ UNIC	747	LDX E16	LDA E16	DEB4
176	LDY E0	319	BNE AFFIC1	462	LDY YP	605	LDY E0	748	STA #22	LDA E20	844
177	STY Y	320	INC Y	463	LDA E0	606	LDA RND	749	JSR HOME	STA #22	845
178	STROU1	321	LDA Y	464	JSR AFF	607	BPL SCANS	750	LDA ETEXT1	JSR HOME	846
179	LDA (CHAR),Y	322	CMP E10	465	LDX X	608	LDY E1	751	LDY /TEXT1	LDY /TEXT2	847
180	BEQ STROU2	323	BNE AFFIC2	466	STX XP	609	LDX CH+1,Y	752	JSR STROU	LDA ETEXT2	848
181	JSR COUT	324	RTS	467	LDY Y	610	STA DM	753	LDA ST	JSR STROU	849
182	INC Y	325	:	468	STY YP	611	RTS	754	LDA MODE	LDA SCORE	850
183	BNE STROU1	326	AFF1	469	LDA NBPT	612	UNIC	755	BMI DEBUT4	JSR DECA	851
184	STROU2	327	LDX X	470	BNE DEP7	613	STA DM	756	LDX E0	LDA SCOREA	852
185	:	328	LDY Y	471	JMP FINNI	614	RTS	757	DEBUT1	LDA E#80	853
186	VERP	329	JSR AFF	472	DEP7	615	LDY DM	758	JSR WAIT	JSR DEC	854
187	VERP2	330	LDX A	473	DEP2	616	LDA INVC,Y	759	LDA CL	LDY /TEXT3	855
188	CMP XP	331	LDA SYM1,X	474	CPY E2	617	STA DM	760	BMI DEBUT2	LDA ETEXT3	856
189	BEQ VERP1	332	PHA	475	BNE DEP3	618	RTS	761	DEX	JSP STROU	857
190	VERP3	333	LDA E39	476	LDY E16	619	INVC	762	BNE DEBUT1	LDA SCORES	858
191	BPL VERP2	334	SEC	477	STY Y	620	:	763	DEBUT4	LDA E0	859
192	RTS	335	SBC X	478	DEP3	621	SCAN	764	JMP DEBUT3	LDA MSA	860
193	VERP1	336	TAX	479	BNE DEP4	622	STA NC	765	DEBUT2	LDX MSX	861
194	CMP YP	337	LDA E19	480	LDY E3	623	LDY DM	766	DEBUT3	STA MODE	862
195	BNE VERP3	338	SEC	481	STY Y	624	DEY	767	JMP INIT	LDA E22	863
196	JMP FINNI	339	SBC Y	482	DEP4	625	BNE SCA1	768	TEXT1	HEX 878787	864
197	:	340	TAY	483	CPX E2	626	JSR SCAN4	769	ASC	LDA E8	865
198	FINNI	341	PLA	484	BNE DEP5	627	JSR SCAN2	770PRESSEZ UNE TOUCHE	STA #20	866
199	BNE FIN9	342	JSR AFF	485	LDX E36	628	JMP SCAN1	771	POUR JOUER.....	STA #21	867
200	JMP DEBUTT	343	LDX A	486	STX X	629	DEY	772	HEX 00	LDA E9	868
201	FIN9	344	LDA SYM2,X	487	DEP5	630	BNE SCA2	773	DEB	LDX E5	869
202	LDA E20	345	PHA	488	BNE DEP6	631	JSR SCAN1	774	DEB'	LDA E19	DEB" 870
203	STA A	346	LDA E39	489	LDX E3	632	JSR SCAN3	775	LDY Y	STA Y	DEX 871
204	FIN1	347	SEC	490	STX X	633	JMP SCAN2	776	LDX E39	BNE DEB"	RTS 872
205	FIN2	348	SBC X	491	DEP6	634	DEY	777	LDY Y	873	DEBFIN 873
206	TAY	349	TAX	492	LDY Y	635	BNE SCA3	778	LDA E0	874	:
207	FIN3	350	LDY Y	493	JSR SCRNI	636	JSR SCAN2	779	JSR AFF'	875	TEXT2 ASC " SCORE:"
208	BNE FIN3	351	PLA	494	CMP E7	637	JSR SCAN4	780	DEC Y	HEX 00	876
209	BIT HP	352	JSR AFF	495	BEQ DEP1	638	JMP SCAN3	781	BNE DEB'	877	TEXT3 ASC " MEILLEUR SCORE:"
210	DEX	353	LDA X	496	BNE DEP1+3	639	JSR SCAN3	782	LDA NIU	HEX 00	878
211	BNE FIN2	354	LDA SYM3,X	497	:	640	JSR SCAN1	783	STA Y	879	:
212	DEC A	355	PHA	498	MANGE	641	JMP SCAN4	784	LDY Y	880	TITRE HEX 1011121314151615171317
213	BNE FIN1	356	LDX X	499	MANGE'	642	:	785	LDA MY,Y	881	JEU HEX 031111114761111111
214	LDA E0	357	LDA E19	500	MANGE"	643	SCAN1	786	STA A	882	HEX 027777777777777777
215	LDX E5	358	SEC	501	BNE MANGE"	644	LDY YM	787	LDX MX,Y	883	HEX 057311115731111711
216	FIN4	359	SBC Y	502	BIT HP	645	TYA	788	LDA MD,Y	884	HEX 077277777777777777
217	DEX	360	TAY	503	DEX	646	LDY XM	789	CLC	885	HEX 047273171157311171
218	BNE FIN4	361	PLA	504	BNE MANGE'	647	JSR SCRNI	790	ADC E#B	886	HEX 027772777777777777
219	DEC VIT	362	JMP AFF	505	LDA VITZ	648	CMP E0	791	LDY A	887	HEX 027272734727272731
220	DEC VIT	363	:	506	SEC	649	BEQ SCAN1'	792	JSR AFF'	888	:
221	DEC VIT	364	AFF	507	SBC VIT	650	CMP E7	793	LDY Y	889	SYM1 HEX 0001020506030407
222	JMP INIT>	365	BCC AFFS1	508	BEQ FINMAN	651	BEQ SCAN1'	794	CLC	890	SYM2 HEX 0001020403060507
223	:	366	RTS	509	TAX	652	RTS	795	ADC E3	891	SYM3 HEX 0001020605040307
224	BOUGE	367	CPY E24	510	LDA E0	653	SCAN1'	796	TAY	892	:
225	JSR WAIT	368	BCC AFFS2	511	SED	654	INC NC	797	LDX E39	893	ORG #0F00
226	TOUCHE	369	RTS	512	CLC	655	LDA E1	798	LDA E#F	894	:
227	CMP E#9B	370	AFFS2	513	ADC E1	656	STA CH,Y	799	JSR AFF'	895	CHARS HEX 0000000000000000
228	BEQ TOUCHE	371	CMP E7	514	DEX	657	RTS	800	DEC Y	896	HEX 000000007F000000
229	CMP E#C1	372	INC NBPT	515	BNE B1	658	:	801	BPL DEB1	897	HEX 0808080808080808
230	BEQ TA	373	AFFS	516	CLC	659	SCAN2	802	DEC NBPT	898	HEX 0000000070080808
231	CMP E#DA	374	STX XX	517	ADC SCORX	660	LDY XM	803	DEC NBPT	899	HEX 0000000070860808
232	BEQ T2	375	STY YY	518	STA SCORX	661	LDA Y	804	LDX XP	900	HEX 0808080870000000
233	CMP E#8B	376	JSR SETCOL	519	LDA SCOREA	662	JSR SCRNI	805	LDY YP	901	HEX 0808080870000000
234	BEQ T<	377	LDY XX	520	ADC E0	663	CMP E0	806	LDA DIR	902	HEX 0000001C3E1C0000
235	CMP E#95	378	LDA YY	521	STA SCOREA	664	BEQ SCAN2'	807	CLC	903	HEX 06226363777F7F3E
236	BEQ T>	379	JSR PLOT	522	LDA SCORE	665	CMP E7	808	ADC E7	904	HEX 003E7F0F070F7F3E
237	JMP DEP?	380	PLA	523	ADC E0	666	BEQ SCAN2'	809	JSR AFF'	905	HEX 003E7F0F7F3E322
238	:	381	LDX XX	524	STA SCOR	667	RTS	810	LDY E3	906	HEX 003E7F7870787F3E
239	TA	382	LDY YY	525	CLD	668	SCAN2'	811	STY Y	907	HEX 0041221C081C083E
240	DEY	383	CPX E40	526	JSR HOME	669	LDY NC	812	LDA RES	908	HEX 004021151F152140
241	TYA	384	BCC AFF'S	527	LDA SCOR	670	LDA E2	813	BEQ DEB3	909	HEX 003E081C081C2241
242	LDY XP	385	RTS	528	JSR DECA	671	STA CH,Y	814	STA A	910	HEX 000142547C544201
243	JSR SCRNI	386	CPY E24	529	LDA SCOREA	672	RTS	815	LDX E0	911	HEX 7F0101011F010101
244	CMP E0	387	BCC AFF'T	530	LDX SCORX	673	:	816	:	912	HEX 3E4141414141413E

LES ENVAHISSEURS

Le but de ce jeu est de détruire les envahisseurs. Les envahisseurs dans le ciel valent 100 points, ceux dans la ville valent 500 points. Bonne Chance!!!
P.S.: Si vous jouez pour la première fois, ne désespérez pas si vous êtes trop souvent abattu. Essayez cette méthode: montez en haut et redescendez sous l'envahisseur.

Philippe MACOINE

Une partie de ce jeu est écrite en langage machine. Pour VIC 20 de base.



```

1 REM LES ENVAHISSEURS DE MACOINE PHILIPPE
2 REM PROGRAMME POUR VIC-20 EN VERSION DE BASE"
5 GOSUB40000
9 PRINT"J"
10 DATA173,89,27,170,189,9,31,157,8,31,236,88,27,240,4,232,76,62,3,234
11 DATA173,89,27,170,173,90,27,157,29,31,236,92,27,240,9,24,138,109,93,27,170,76
,82,3,234
12 DATA24,138,109,93,27,170,173,91,27,157,29,31,236,94,27,240,3,76,103,3,96
13 DATA255,219,219,255,255,219,219,255
14 DATA24,60,126,255,126,60,66,129
15 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
16 DATA0,224,113,255,255,113,224,0
17 DATA240,248,244,250,251,250,244,248
20 FORZ=826T0891:READA:POKEZ,A:NEXT
30 POKE7001,0:POKE7000,240
31 POKE7002,2:POKE7003,0:POKE7005,22
32 POKE7006,220
40 POKE52,28:POKE56,28:POKE36869,255
50 PRINT"#####INITIALISATION#####"
60 FORI=7208T07679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
70 FORI=7168T07207:READA:POKEI,A:NEXT
80 FORZ=3840T038905:POKEZ,0:NEXTZ
90 PRINT"###"
100 F=7925:POKEF,4:POKEF-1,3:F1=F:N=10:B=7855:GOTO600
140 IFPEEK(197)=55THENF=F-22
150 IFPEEK(197)=63THENF=F+22
151 IFPEEK(197)=34THENF=F+1
152 IFPEEK(197)=33THENF=F-1
160 IFF<7701THENF=F+1
165 IFF=7944THENF=7923
166 IFF>7943THENF=F+1
170 IFF<>F1THENPOKEF1,32:POKEF1-1,32:F1=F
180 POKEF,4:POKEF-1,3
500 RETURN
600 GOSUB140
610 A=INT(RND(1)*10)*22:POKE7004,A
620 SYS826
630 IF<INT(RND(1)*4)=2THENPOKE7965+A,1
680 GOSUB2000
690 IFPEEK(197)=32THENGOSUB10000
1000 GOTO600
2000 POKEB,32
2010 IFB<FTHENB=B+21
2020 IFB>FTHENB=B-23
2030 IFF=BOFB=F-1THENB=B-1:GOSUB5000
2040 POKEB,1
2100 RETURN
5000 POKEB+1,42
5001 FM=F
5010 POKE36878,15:POKE36877,200
5020 FORZ=1T01000:NEXTZ
5021 POKE36877,0:FORJ=220T0127STEP-1:POKE36874,J:POKE36875,J
5022 IFF>8163THEN5024
5023 IFPEEK(F+22)=32ORPEEK(F+22)=2THENPOKEF,32:POKEF-1,32:F=F+22:POKEF,4:POKEF-1
,3:GOTO5025
5024 GOTO5030

```

VIC 20



```

5025 FORM=1T05:NEXTM:NEXTJ
5030 POKE36878,0:POKE36874,0:POKE36875,0
5040 R1=F:POKER1,42:GOSUB20000:R1=F-1:POKER1,42:GOSUB20000
5050 V=V+1:IFV>4THEN30000
5060 RETURN
10000 R=F-21:R1=F+22
10005 IFPEEK(R)=1ORPEEK(R1)=0ORPEEK(R1)=1THENGOTO20000
10010 POKER,46:POKER1,34
10011 GOSUB140
10012 POKER,32:POKER1,32
10020 R=R+1:R1=R+22
10021 POKE7004,INT(RND(1)*10)*22:SYS826:POKEB,32:B=B-1:POKEB,1
10030 IFPEEK(R)=1ORPEEK(R1)=0ORPEEK(R1)=1ORR1>8185THENGOTO20000
10040 GOTO10010
20000 IFPEEK(R)=1THENS=C+100:POKER,42:MM=1
20010 IFPEEK(R1)=1THENS=C+500:POKER1,42:MM=1
20015 IFPEEK(R1)=0THENPOKER1,42:ME=1
20020 POKE36878,15:POKE36877,200
20030 FORZ=1T0500:NEXTZ
20035 POKE36878,0:POKE36877,0
20040 PRINT"#####SCORE#####":SC
20045 IFMM=1THENGOSUB50000:MM=0
20050 POKER,32:POKER1,32
20060 POKER,32:POKER1,32
20070 IFME=1THENPOKER1,0:ME=0
20100 RETURN
30000 POKE36869,240
30001 PRINT"#####GAME OVER#####"
30010 PRINT"#####SCORE#####":SC
30011 POKE36878,15:FORN=1T05
30012 FORZ=1T02
30013 POKE36876,220:FORX=1T050:NEXTX:POKE36876,0:FORX=1T050:NEXTX:NEXTZ
30014 FORN=1T0500:NEXTN
30015 NEXTN
30030 PRINT"#####"
30040 POKE198,0
30500 END
40000 POKE36879,94
40100 PRINT"#####LES ENVAHISSEURS#####"
40110 PRINT"#####AUTEUR#####"
40120 PRINT"#####PHILIPPE MACOINE#####"
40130 PRINT"#####FS'HAUT#####"
40140 PRINT"#####F'BAS#####"
40150 PRINT"#####SPACE=TIR#####"
40160 PRINT"#####Z'=GAUCHE#####"
40170 PRINT"#####C'=DROITE#####"
40180 PRINT"#####PRESSEZ UNE TOUCHE#####"
40190 PRINT"#####POUR CONTINUER#####"
40200 GETA$:IFA$="":THEN40200
40300 RETURN
50000 POKE36878,15:FORJ=1T020:POKE36876,240:FORM=1T025
50010 POKE36876,0:FORM=1T025:NEXT:NEXT:POKE36878,0:RETURN

```

READY.

GLOBULE

Lors d'une fausse manipulation au cours d'une expérience scientifique, vous vous êtes transformé en globule. Et depuis, vous êtes condamné, Globule, à vivre ce que vivent les globules: errer sans fin dans de sinieuses artères.

Olivier BRIERE

Vos déplacements: A vers la gauche et D vers la droite. Dans votre périple, vous rencontrerez différents types d'individus: Globules blancs à éviter, sinon la partie est terminée. Microbes repoussants (*) si vous les touchez, votre trajectoire est déviée d'un côté ou de l'autre d'un ou de 2 espaces. Vitamines, (en forme de cœur) elles sont votre source d'énergie, il faut toujours conserver un stock au dessus de 40, chaque vitamine apporte un total de 30. Il est bien entendu, que vous devez aussi éviter la paroi veineuse (celle-ci défie sur l'écran, de bas en haut).

```

1000 REM *****
1010 REM *
1020 REM * GLOBULE *
1030 REM *
1040 REM * SHARP MZ-80 *
1050 REM *
1060 REM *****
1070 REM
1080 GOSUB1840
1090 GOSUB1790
1100 REM**GLOBULE***
1110 REM**CREE PAR OLIVIER BRIERE**
1120 F=13
1130 M=53248
1140 X=497:POKE 57352,1
1150 Q=160
1160 R=152:G=0:N=-1
1170 PRINT"#"
1180 X=497:AB=0:POKEM+494,67:POKEM+503,67
1190 PRINT"#####"
1200 PRINTTAB(13);"#####7070DEPART70707070#####"
1210 DIMA(3)
1220 A$(1)="70CB C070"

```



```

1230 A$(2)="70CB F7 C070"
1240 A$(3)="70CB * C070"
1250 A$(4)="70CB C070"
1260 A$(5)="70CB C070"
1270 A$(6)="70CB F3 C070"
1280 A$(8)="70CB C070"
1290 A$(8)="70CB F3 C070"
1300 A$(7)="70CB C070"
1310 IF NI=1THEN W=9
1320 IF NI=2THEN W=7
1330 IF(AB<30)*(NI=2)THENF=13:GOTO1430
1340 IF(AB<70)*(NI=1) THENF=13:GOTO1430
1350 IF AB=210 THEN GOSUB 2180
1360 IF AB=300 THEN GOSUB 2280
1370 IF AB=500 THEN GOSUB 2380
1380 S=INT(RND(1)*2)
1390 IFS=1THENF=F-1
1400 IFS=0THENF=F+1
1410 IFF>24 THENF=F-1
1420 IFF<2 THENF=F+2
1430 U=INT(RND(1)*W)
1440 PRINTTAB(F);A$(U)
1450 POKE1040,0
1460 POKEM+X-40,0
1470 IF AB<11THEN 1520
1480 GETA$
1490 IFA$="A"THENG=X-1:YG=53
1500 IFA$="D"THENG=X+1:YG=53
1510 IFA$=">"THENG=0:YG=134
1520 X=X+G
1530 D=(PEEK(M+X))
1540 IFD=208THENGOTO1700
1550 IFD=67THENGOTO1700
1560 IFD=72 THENGOTO1700
1570 IFD=83THENG=0+30
1580 IFD=107THENGOTO1640
1590 POKEM+X,71:POKE 57348,XG
1600 Q=Q-2:AB=AB+1
1610 IFQ<40THENPOKEM+1,22
1620 IFQ<1THENGOTO1680
1630 GOTO1330
1640 D=INT(RND(1)*2)
1650 IFD=0THEN X=X-2
1660 IFD=1THEN X=X+2
1670 GOTO1590
1680 PRINT"#####Plus de vitamine

```

```

es 1"
1690 FORI=1T01000:NEXTI:POKE57352,0
1700 PRINT"#####Points: "A$;
B
1710 FORI=1T0800:NEXTI
1720 IFG<ABTHENGOTO1760
1730 PRINT"#####"
1740 PRINT"High score de ";JL$; " :160
1750 GOTO1780
1760 GO=AB
1770 POKE 57352,0: INPUT"Votre nom
(S,U,P,?)":JL$:GOTO1730
1780 FORI=1T01200:NEXTI:PRINT"#:
GOTO1120
1790 PRINT"#####NIVEAU (1/2): "
1800 GETNI
1810 IF (NI<1)*(NI>2)THEN1800
1820 RETURN
1830 PRINT"#"
1840 PRINT" FIFIFIFIFIFIFIFIF
1850 PRINT" F1GLOBULESF1
1860 PRINT" FIFIFIFIFIFIFIFIF
1870 PRINT"
1880 PRINT" Lors d'une de vos experienc
es
1890 PRINT" scientifiques, vous vous ret
rouvez
1900 PRINT" transforme en GLOBULE ROUGE.
1910 PRINT"
1920 PRINT" Pour survivre vous devez vo
user
1930 PRINT" dans une artère puis dans un
e"
1940 PRINT" veine sinieuse."
1950 PRINT" Vos déplacements: gauche /A
/"
1960 PRINT" droite /D
/"
1970 PRINT" Dans votre périple vous ren
"
1980 PRINT" contrez différents individ
us:"
1990 PRINT" -globules blancs (F7)(Uou
s"
2000 PRINT" devez les éviter sinon c'est
"
2010 PRINT" la mort)"
2020 PRINT" -microbes repoussants(*)"
2030 PRINT" (Ils dévient votre trajectoi

```

MZ 80

```

2040 PRINT"#####POUR CONTINUER /D/"
2050 GET H$
2060 IFH$<>"D"THEN 2050
2070 PRINT"#"
2080 PRINT" -vitamines(F3)(vous devez
en "
2090 PRINT" manger le plus possible !"
2100 PRINT" si votre stock est réduit un
u"
2110 PRINT" apparaît en haut de l'écran."
2120 PRINT" Vous devez aussi éviter la"
2130 PRINT" paroi veineuse."
2140 PRINT" #####Niveaux sont proposés
"
2150 PRINT" -Niveau 1:facile"
2160 PRINT" -Niveau 2:difficile"
2170 RETURN
2180 A$(1)="70CB C070"
2190 A$(2)="70CB F7 C070"
2200 A$(3)="70CB * C070"
2210 A$(4)="70CB C070"
2220 A$(5)="70CB C070"
2230 A$(6)="70CB F3 C070"
2240 A$(8)="70CB C070"
2250 A$(8)="70CB F3 C070"
2260 A$(7)="70CB C070"
2270 RETURN
2280 A$(1)="70CB C070"
2290 A$(2)="70CB F7 C070"
2300 A$(3)="70CB * C070"
2310 A$(4)="70CB C070"
2320 A$(5)="70CB C070"
2330 A$(6)="70CB F3 C070"
2340 A$(8)="70CB C070"
2350 A$(8)="70CB F3 C070"
2360 A$(7)="70CB C070"
2370 RETURN
2380 A$(1)="70CB C070"
2390 A$(2)="70CB F7 C070"
2400 A$(3)="70CB * C070"
2410 A$(4)="70CB C070"
2420 A$(5)="70CB C070"
2430 A$(6)="70CB F3 C070"
2440 A$(8)="70CB C070"
2450 A$(8)="70CB C070"
2460 A$(7)="70CB C070"
2470 RETURN

```


DAO

PC 1500

Mais oui! Un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur, sur un ordinateur de poche. Le PC 1500 possède une imprimante graphique, pourquoi s'en priver? DAO permet d'effectuer le dessin d'à peu près n'importe quel objet en 3 dimensions. Il nécessite un CE 150 et une extension mémoire.

Pierre MARCELLIN

Les instructions: elles ont toutes la même syntaxe: DATA "chaîne alphanumérique", paramètres. La chaîne alphanumérique étant le code de l'instruction. Elles sont au nombre de 7:
Les instructions de dessin: D, P, C, S, CO.
Les ruptures de séquence: R, F.
Nous allons les examiner une par une:

D:DATA"D",X,Y,Z,T,U,V, trace un segment de droite dont les extrémités ont pour coordonnées (X,Y,Z); (T,U,V).

P:DATA"P",N,A,B,C,D,E,F,G,H,I...Trace un polygone, (en fait une ligne brisée fermée, plane ou non) ayant N sommets ou N côtés. Ces sommets ayant pour coordonnées: (A,B,C); (D,E,F); (G,H,I)... (Il doit y avoir 3N + 1 paramètres après P, sinon il y aura une erreur dans l'exécution).

Attention: Le programme termine automatiquement l'exécution de cette instruction en fermant le "polygone", c'est à dire que le dernier trait tracé se terminera au point de coordonnées (A,B,C).

C:DATA"C",X,Y,Z,R,A,B,C,D,E,F, trace un cercle de centre (X,Y,Z) de rayon R. DAO peut tracer un cercle se trouvant dans n'importe quelle position dans l'espace. Pour cela, il est nécessaire de connaître le plan dans lequel se trouve ce cercle. Ce plan sera déterminé par 3 points: Le centre du cercle (X,Y,Z) et deux autres points de coordonnées (A,B,C) et (D,E,F).

Il suffira donc en pratique, de déterminer 2 points quelconques du plan du cercle.

Ces deux points ne doivent pas être alignés avec le centre du cercle sinon le cercle n'est pas défini (il en existe en fait une infinité). Ces 2 points ne doivent pas nécessairement appartenir au cercle.

S:DATA"S",X,Y,Z,R, trace une sphère de centre (X,Y,Z) de rayon R.
R:DATA"R",M,N,T,A1,A2,A3,...,At,B, l'une des instructions la plus puissante: répète la ligne "M" N fois en ajoutant aux T premiers paramètres de la ligne M, les T paramètres A1,A2,...,At. L'addition des paramètres est effectuée N fois, la suite du dessin se poursuit à la ligne DATA n° 3.

CO:DATA"CO",A équivalent à COLOR A.
F:DATA"F", fin du dessin, le programme revient au menu initial.

Exemple (dessin n° 1):
Ligne 3050: DATA "P",4,0,0,0,200,0,0,200,200,0,0,200,0, (Dessin d'un polygone à 4 sommets de coordonnées: (0,0,0); (200,0,0); (200,200,0); (0,200,0) (carré)).

Attention: Dans le cas d'une répétition de cercles: les 3 premiers paramètres de "R" sont ajoutés aux coordonnées du centre, ainsi qu'aux coordonnées des points définissant le plan du cercle et cela afin d'obtenir des cercles parallèles entre eux. Il faudra en tenir compte si l'on veut faire varier le plan du cercle pendant la répétition.

Utilisation du logiciel: Quand la phase programmation est terminée, vous pouvez lancer le programme.

2 choix possibles: "Liste du fichier": sortie sur l'imprimante de toute la partie du programme contenant la description du dessin.
"Dessin": lance l'exécution.

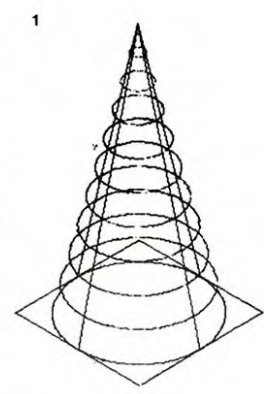
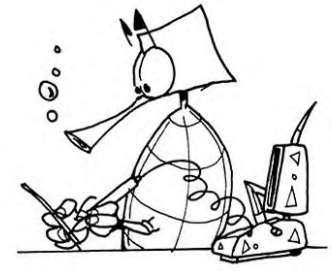
Pour indiquer votre choix; appuyer sur ENTER si vous ne voulez pas l'option proposée, sur n'importe quelle touche et ENTER si vous voulez l'option proposée.

Si vous avez choisi DESSIN, vous voyez: "ROTATION OX,OY,OZ. Il est possible de faire tourner l'objet autour de l'un des axes: OX,OY ou OZ. (voir exemple II) Si vous voulez faire tourner l'objet, entrez le nom de l'axe voulu: OX,OY ou OZ, en majuscule et sans espace. Sinon entrez n'importe quel d'autre. (Si vous appuyez sur ENTER seulement, l'ordinateur conserve l'ancienne donnée).

En cas de rotation, DAO vous demande l'angle de rotation (en degrés, sens positif correspondant ou sens trigonométrique).

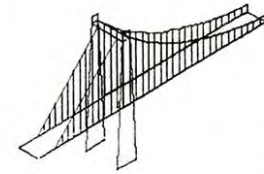
Après cela, le programme commence à calculer l'échelle.

Attention: Il ne tient compte, ni des cercles, ni des sphères (pour des raisons de temps et de place mémoire). En général, les droites et polygones suffisent pour calculer une échelle convenue. DAO ne tient pas compte non plus, des répétitions. Une fois cette échelle calculée, DAO vous la soumet. Vous pouvez alors la conserver ou la modifier: Appuyez sur ENTER pour obtenir la question "Une autre?", répondez Oui ou Non. Si vous avez décidé de changer d'échelle, il vous faudra alors indiquer aussi la position de l'origine sur le papier. DAO vous précise celle qu'il a calculée. Enfin, le programme passe à l'exécution, il ne reste plus qu'à admirer le résultat.

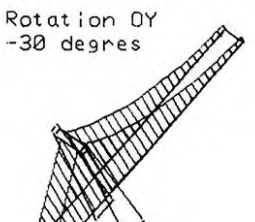
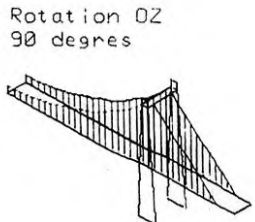


1
Position initiale

```
3000:"FICHER"  
3050:DATA "P",4,0  
    ,0,200,0,0  
    ,200,200,0,0  
    ,200,0  
3100:DATA "D",100  
    ,0,0,100,100  
    ,400  
3110:DATA "D",200  
    ,100,0,100,1  
    ,00,400  
3120:DATA "D",100  
    ,200,0,100,1  
    ,00,400  
3130:DATA "D",0,1  
    ,0,0,100,100  
    ,400  
3140:DATA "C",100  
    ,100,0,100,0  
    ,0,0,200,100  
    ,0  
3145:DATA "CO",3  
3150:DATA "R",314  
    ,0,314,0,40  
    ,-10,3150  
3160:DATA "CO",0,  
    "F"
```



2
Rotation OX
90 degrees



```
780:FOR C=1TO B1: 1580:IF A$="C" 1760:FOR L=2TO S: 2, F=U3*U1-U1  
  READ A(C):NEXT  GOSUB "CERCL  READ D,E,F;  *U3, G=U1*U2-  
  C:READ LI  E":GOTO "TR  IF R$="0"LET  U1*U2  
783:"Q"RESTORE A1: 1600:IF A$="S" 1960:U3=J(U1*U1+U  2325:IF C$<>"OX"  
  READ A$  GOSUB "SPHER  X=4:GOSUB "R  AND C$<>"OY"  
785:IF A$="D"LET A  E":GOTO "TR  EP  2*U2+U3*U3)/  AND C$<>"OZ"  
  $="DROITE" 1610:IF A$="R"  D, U1=U1/U3, U  LET C$="O":  
786:IF A$="C"LET A  GOTO "REPETI  2=U2/U3, U3=U  RETURN  
  $="CERCLE 1620:IF A$="F"  TION "REPETI  3/U3  2330:INPUT "Angle  
787:IF A$="S"LET A  GOTO "MENU  1800:D=H, E=I, F=J:  1980:U1=F*U3-G*U2  (degrees)";  
  $="SPHERE 1620:IF A$="F"  GOSUB "DR":A  U2=6*U1-E*U  W:D$=STR$ W:  
788:IF A$="P"LET A  GOTO "MENU  1810:REM =====  3, U3=E*U2-F*  DEGREE  
  $="POLYGONE 1630:IF A$="CO"  1810:REM =====  U1  2340:"O1"RETURN  
800:GOSUB A$:LI=L1  GOSUB "COULE  1813:REM SPHERE  2000:E=F(U1*U1+U2  2360:REM -----  
  -1:IF L1=0  UR":GOTO "TR  *U2+U3*U3)  2380:"OX"Y=VAL D$  
  RESTORE LI:R$= 1640:PRINT "ERREU  2020:U1=U1/E*D, U2  2400:"OY"X=B*XCOS  
  "":GOTO "TR  R DATA : No"  =U2/E*D, U3=U  Y-C*SIN Y, C=  
820:GOTO "Q  ;K:INPUT "SU  3/E*D, H=A, I=  B*SIN Y+C*  COS Y, B=X  
890:REM *****  N ? ";GOTO "  B, J=C  2420:X=E*XCOS Y-F*  SIN Y, F=E*  SIN Y+F*XCOS  
  * ADDITION *  TR  +B)/2):  L-11)+U1*SIN  Y, E=X  
  * PARAMETRES *  1660:GOTO "MENU  1840:FOR L=10TO 3  2080:B=1+U2*XCOS (  2440:"O"RETURN  
  * REPETITION *  1665:REM -----  60STEP 10  L-11)+U2*SIN  2450:REM -----  
  *****  1700:REM SS-PGMS  2080:U1=U1/E*D, U2  L-11)+U3*SIN  2460:"OY"Y=VAL D$  
900:"REP"FOR Z=XTO  TRACE  1860:A=X+D*XCOS L,  L-11)+U2*SIN  2480:"OY1"X=A*XCOS  
  B1+X-1:Q(Z)=Q(  1705:REM =====  2=Z+D*XCOS (L  L-11)+U3*SIN  Y+C*SIN Y, C=  
  Z)+L1*A(Z-3*(X  1706:REM DROITE  -10), T=Y+D*  L-11)+U3*SIN  -A*SIN Y+C*  Y+C*SIN Y, C=  
  =4)):NEXT Z:  1707:REM =====  SIN (L-10):  L-11)+U3*SIN  COS Y, A=X  
  RETURN  1720:"DROITE"READ  LINE (Z*U, T*  L-11)+U3*SIN  2500:X=D*XCOS Y+F*  SIN Y, F=D*  SIN Y+F*XCOS  
1500:REM *****  A, B, C, D, E, F,  U)-<(A*U, B*U)  2120:D=H+U1*XCOS L  Y, D=X:RETURN  
  * EXECUTION *  IF R$="0"LET  2140:E=1+U2*XCOS L  2510:REM -----  
  * DESSIN *  X=1:GOSUB "R  +U2*SIN L  2520:"OZ"Y=VAL D$  
  *****  EP  2160:F=J+U3*XCOS L  2540:"OZ1"X=A*XCOS  
1505:"TRACE"GOSUB  1730:"DR"GOSUB C$  2180:GOSUB "DR":  Y-B*SIN Y, B=  A*SIN Y+B*  COS Y, A=X  
  "ROTATION  ;X=, 866*(A-B  NEXT L:  A*SIN Y+E*  A*SIN Y+B*  COS Y, A=X  
1510:RESTORE K=0  ), Y=C+(A+B)/  RETURN  SIN Y, E=D*  SIN Y+E*XCOS  
  R$="":WAIT  2, Z=.866*(D-  2190:REM =====  Y, D=X:RETURN  
  0:PRINT "EXE  E), T=F+(D+E)  2193:REM COULEUR  2570:REM -----  
  CUIION":  /2  2196:REM =====  INVERSE  
  GOSUB "EHEL  1735:LINE (U*X, U*  :GOSUB "REP  2575:REM ROTATION  
  LE":WAIT :LF  Y)-(U*Z, U*T)  1905:IF R$="0"FOR  *****  2580:"XYZ"Y=-VAL  
  1:GRAPH :  :GOSUB "XYZ"  L=5TO 7:Q(L)  D$:GOTO C$+  1  
  GLCURSOR (U,  :RETURN  =Q(L)+L1*A(L  *****  2590:REM *****  
  -WU):SORGN  :RESTORE  -4), Q(L+3)=Q  ****  * FICHER *  
  :RESTORE  :GOSUB "XYZ"  <L+3)+L1*A(L  2320:"ROTATION"  *****  
1520:"TR"K=K+1:  1737:REM =====  4):NEXT L  INPUT "Rot at  3000:"FICHER  
  READ A$  1738:REM POLYGONE  1910:D=ABS D, U1=E  2250:REM =====  
1540:IF A$="D"  1739:REM =====  -A, U2=F-B, U3  2255:REM ROTATION  
  GOSUB "DROIT  1740:"POLYGONE"  =G-C  * ROTATION  2256:REM *****  
  E":GOTO "TR  READ S, A, B, C  *****  *****  
1560:IF A$="P"  LET X=1:  1920:U1=H-A, U2=I-  *****  
  GOSUB "POLYG  GOSUB "REP  B, U3=J-C  1940:E=U2*U3-U3*U
```

SOLUTION DE L'HIPPOREBUS:

```
10 FOR I=1 TO 9  
20 READ X  
30 PRINT CHR$(X);  
40 NEXT I  
50 END  
60 DATA 73,78,84,69,82,  
    70,65,67,69
```

Suite de la page 1

Page pédagogique.....44 % + 27 %
Soft Parade.....55 % + 30 %
Logiciel de la semaine.....
.....57 % + 29 %
Petites annonces.....45 % + 39 %
Annonce matériel.....62 % + 27 %
Mise en page.....63 % + 29 %
Format du journal.....62 % + 27 %

Dans l'ensemble, vous êtes satisfaits des différentes rubriques et nous sommes ravis de vos réponses. L'hipporébus, la page pédagogique et les petites annonces vous satisfont un peu moins et nous allons travailler pour les améliorer. La rubrique "Annonce de nouveautés" à l'air de beaucoup vous intéresser alors que nous n'en passons que rarement: nous allons créer une rubrique régulière.

Enfin, à la question "quelles rubriques rajouter à l'Hebdo?" vous ne voulez pas de formation au basic ni d'autres rubriques en particulier sauf une formation à l'assembleur et vous êtes 60 % à la demander! Message reçu: nous commencerons cette rubrique dès Octobre.

Gérard CECCALDI

Suite de la page 13 HELICO

```
3260 CALL COLOR(NA,A+3)  
3270 NEXT A  
3280 CALL CLEAR : FOR I=1 TO 300 : NEXT I  
3290 FOR I=2 TO 11 : CALL COLOR(I,16,2)  
: NEXT I : FOR I=1 TO 10 : CALL COLOR  
(#I,1): NEXT I  
3300 DISPLAY AT(4,1):"LE JEU CONSISTE A  
RECUPERER": "TROIS ALPINISTES BLOQUES P  
AR": "LE MAUVAIS TEMPS EN ALTITUDE": " P  
LE PILOTEGE N'EST PAS FACILE"  
3310 DISPLAY AT(12,1):"CAR L'HELICOPTERE  
POSSEDE": "UNE CERTAIN INERTIE DE PLU  
S": "LA MONTAGNE EST PLEINE DE": "PIEG  
ES.UTILISEZ LA MANETTE 1"  
3340 DISPLAY AT(23,1):"RELEVEZ 'ALPHA LO  
CK' <ENTER>"  
3350 CALL KEY(O,K,S): IF S=0 THEN 3350  
3360 CALL CLEAR  
3370 FOR I=1 TO 10 : CALL COLOR(#I,I+2)  
: NEXT I  
3380 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : RETURN
```

OVNIS

Un jeu d'action, rapide et structuré. transformez votre TRS en laser spatial...

J. Christophe PELLETIER

Mode d'emploi:

Après avoir chargé le programme, le titre apparaît. Vous disposez de 5 vaisseaux pour abattre le plus possible d'OVNIS avec 30 missiles. Pour déplacer votre vaisseau on utilise les 2 flèches et pour tirer, on appuie sur la barre d'espace. Votre vaisseau peut être détruit de 2 façons:

-Vous pouvez être atteint par une bombe longue portée, lâchée par l'OVNI.

-Si vous n'avez plus de carburant.

La partie est finie lorsque vos 5 vaisseaux ont été détruits ou si vous avez utilisé vos 30 missiles. Il y a 3 OVNIS différents volant à tour de rôle. Ils valent 100 points sauf le petit qui fait gagner 150 points.



```
128 NEXTI:GOSUB200
129 PRINT@P,B#;@P1,B1#;
130 IF@P0=P1-5AND@P0<=P1+5THENI46
135 GOSUB500
140 NEXTP1
144 REM ***** Explosion de la bombe ou du vaisseau *****
145 PRINT@P1-69,STRING$(10,136);:FOR=0TO20:NEXTT:PRINT@P1-69,STRING$(10,"");:RETURN
146 PRINT@P0-5,CHR$(129)+CHR$(132)+CHR$(160)+STRING$(2,32)+CHR$(144)+CHR$(136)+CHR$(130);:FOR=0TO200:NEXTT:PRINT@P0-5,"";:@P0,C#;:V#-1:IFV=0THEN2000
148 GOSUB500
150 RETURN
199 REM ***** Instructions Vaisseau *****
200 S=PEEK(14400)
210 IFS=32THENZZ=-2:GOTO230
220 IFS=64THENZZ=2:GOTO230
222 IFS=128THENC=1:MM=MM-1:GOTO225ELSERETURN
225 IFM#0THENGOSUB146:GOTO2000ELSEGOSUB300:RETURN
229 REM ***** Déplacement, Tir du vaisseau *****
230 PRINT@P0,B#;:P0=@P0+ZZ:IF@P0<576THENP0=576
231 IF@P0>576THENP0=576
232 PRINT@P0,C#;:RETURN
300 PM=@P0-63:IFM#0THENRETURN
310 PRINT@PM,CHR$(133);
311 IFPM=FORPM=P+1ORPM=P+2THENGOSUB400:RETURN
312 PM=PM-64:IFPM#0THENC=0
315 PRINT@PM+64,B1#;
320 RETURN
399 REM ***** Destruction OVNI *****
400 PRINT@P,CHR$(129)+CHR$(136)+CHR$(144)+CHR$(160)+CHR$(132)+CHR$(130)+CHR$(26)+STRING$(7,24)+CHR$(136)+CHR$(144)+CHR$(132)+CHR$(160);:FOR=0TO100:NEXTT
410 PRINT@P,STRING$(6,32)+CHR$(26)+STRING$(7,24)+STRING$(4,32);
415 C#0:RESTORE:GOSUB450
416 IF=0THENK=K+150ELSEK=K+100
417 PRINT@900,"Points";K;
418 GOSUB500
420 RETURN
450 J=J+1:IFJ=4THENJ=1
460 RETURN
499 REM ***** Carburant *****
500 FORX=0TO127:SETX(38):NEXT
510 RETURN
550 X=X-1:IFX#0THENI46ELSESETX(38)
560 RETURN
999 REM ***** Titre *****
1000 FORU=0TO102
1010 READP:PRINT@P,A#(1);
1040 PRINT@466," O . V . N . I . S ";
1050 PRINT@P,B#;
1060 FORT=0TO20:NEXTT:NEXT
1090 RESTORE
9999 REM ***** Positions OVNI *****
10000 DATA 1,3,68,132,195,260,325,327,264,266,331,396,398,335,272,274
10010 DATA 276,278,280,217,219,221,286,350,414,478,480,482,484,421,423,360,362,36
4,299,297,369,362,426,428,493,495,432,434,436,501,438,440,566,568,570,507,509
10020 DATA 61,59,57,120,118,181,245,243,178,176,174,111,109,173,236,234,232,295,3
58,422,486,421,419,417,352,287,285,283,218,216,214,277,340,338,336,271,269,267,3
30,339,457,394,331,266,264,262,323,321,384
19999 REM ***** FIN *****
20000 PRINT@588,"Pour rejouer taper sur < ENTER >";@460;"G A M E O V E R";:FOR
=1TO200:NEXTT:GOSUB20010:PRINT@460,"";:FOR=1TO200:NEXTT:GOTO2000
0
20010 S=PEEK(14400)
20020 IFS=1THEN21
20030 RETURN
30000 REM ** NON , LE TRS N'EST PAS MORT , ALORS ENVOYEZ VOS JEUX D'ACTIONS , VO
US AUSSI , QU'ON S'AMUSE UN PEU !
```

```
1 REM*****
2 REM* O.V.N.I.S *
3 REM* Sur TRS mod. 1 et 3 Par J-CH. Pelletier *
4 REM*****
5 DEFINT A-Z:CLEAR100
10 CLS
12 FORI=15680TO15743:POKEI,131:NEXTI
13 FORI=16000TO16063:POKEI,131:NEXTI
15 A#(1)=CHR$(176)+CHR$(140)+CHR$(176);A#(2)=CHR$(140)+CHR$(153)+CHR$(132);A#(3)
=CHR$(152)+CHR$(131)+CHR$(164)
16 C#CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(176)
17 B#STRING$(3,32)
18 B1#CHR$(32)
20 GOSUB1000
21 CLS:MM=30:V=5:J=1
22 FORD=640TO703:PRINT@D,"#";:NEXT
23 PRINT@900,"Points";
24 GOSUB500
25 P0=606:PRINT@P0,C#;
30 GOSUB110
35 GOSUB200
40 GOTO38
109 REM ***** Déplacement OVNI *****
110 READP:IFP=384THENRESTORE:GOSUB450ELSEPRINT@P,A#(J);
115 FORI=0TO5
116 IFC=1THENGOSUB310
117 NEXTI
120 PRINT@P,B#;
124 REM ***** Tir OVNI *****
125 FORP1=P+68TO639STEP64:PRINT@P1,CHR$(133);:READP:IFP=384THENRESTORE:GOSUB450
126 PRINT@P,A#(J);:FORI=0TO5
127 IFC=1:GOSUB310
```

TRS 80



SOUS-MARIN

ZX 81

Votre but: retrouver les coordonnées tridimensionnelles d'un sous-marin en un minimum d'essais. Mode d'emploi dans le programme.

Alain LAFFARGUE



```
ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE
LIGNE: CARACTERES
275... "LATITUDE"
350... "LONGITUDE"
445... "GRENADE"
1005... "LATITUDE... LONGITUDE
... PROFONDEUR"
1015... "5... LATITUDE... 5"
1035... "LONGITUDE... 3"
1040... "5... PROFONDEUR"
1055... "3... PROFONDEUR"
1065... "BONNE CHANCE"
1090... "3"
1130... "Ecran du SONAR"
1145... "LATITUDE"
1155... "LONGITUDE"
1165... "PROFONDEUR"
1165... "GRENADES"
```

```
95 LET C(3)="
130 LET D(4)="
105 LET D(5)="
115 LET D(6)=D(5)
125 LET D(7)=D(6)
130 LET D(8)="
140 LET D(9)="
125 LET D(10)="
130 LET D(11)=D(9)
150 LET D(12)=D(9)
145 LET D(13)=D(9)
155 LET D(14)=D(9)
160 LET D(15)=D(9)
165 LET D(16)=D(9)
170 LET D(17)=D(9)
175 LET D(18)=D(9)
180 LET D(19)=D(9)
185 LET D(20)=D(9)
190 DIM E(1,32)
195 LET E(1,1)=""
```

```
OSUB 320
315 GOTO 265
320 PRINT AT 21,0,"VOUS ETES TR
ES PROCHE
325 PAUSE 150
330 RETURN
335 PRINT AT 7,4,"Y
340 FOR I=0 TO 20
345 PRINT AT 6,1,"LONGITUDE"
350 NEXT I
355 NEXT I
360 FOR I=0 TO 20
365 PRINT AT X,Y,"
370 NEXT I
375 NEXT I
380 GOTO 395
385 REM ***** PROFONDEUR *****
390 GOSUB 1105
395 PRINT AT 21,0,"ENTREZ LA PR
OFONDEUR (1 à 3)";
400 PRINT AT X,Y,"
405 INPUT Z;
410 LET R=Z+1
415 LET G=Z-1
420 IF G=0 THEN GOSUB 435
425 IF R=1 THEN GOTO 460
430 IF R=1 THEN GOTO 560
435 FOR I=0 TO 20
440 PRINT AT 15,1,"GRENADES"
445 PRINT AT 15,1,"GRENADES"
450 NEXT I
455 NEXT I
460 REM ***** LE NAVIRE EN MARCHÉ *****
465 CLS
470 PRINT AT 1,0,E(1,1);
475 PRINT AT 1,0,E(1,1);
480 PRINT AT 1,0,E(1,1);
485 FOR I=26 TO 11 STEP -1
490 PRINT AT 0,I,A#(1);
495 PRINT TAB I,A#(2);
500 NEXT I
505 GOTO 575
510 REM ***** NOUVELLE PARTIE *****
515 CLS
520 PRINT "VOULEZ-VOUS FAIRE UN
E AUTRE PARTIE (0/N)";
525 IF INKEY$="N" THEN GOTO 525
530 IF INKEY$="N" THEN STOP
```

```
535 CLS
540 PRINT "VOULEZ-VOUS LES REGL
ES DU JEU (O/N)";
545 IF INKEY$="O" THEN GOTO 545
550 IF INKEY$="O" THEN GOSUB 95
5
555 GOTO 10
560 REM ***** LANCEMENT GRENADE *****
570 GOSUB 1100
575 LET T=INT (RAND*10)
580 IF ZZ=7 THEN GOTO 640
585 REM ***** TIR TROP COURT *****
590 LET U=INT (RAND*10)
595 GOSUB 750
600 FOR I=0 TO 20
605 LET B=INT (RAND*10)
610 LET B=INT (RAND*8)
615 PRINT AT 6,15,C(1);
620 LET A=27.8+26
625 NEXT I
630 IF G=0 THEN GOTO 775
635 GOTO 385
640 REM ***** TIR JUSTE *****
645 LET U=10
650 LET V=INT (RAND*10)
655 FOR I=0 TO 20
660 LET A=INT (RAND*10)
665 LET B=INT (RAND*8)
670 PRINT AT 11,15,C(1);
675 PLOT A+27.8,B+17
680 UNPLOT A+35.8,B+17
685 NEXT I
690 GOTO 510
695 REM ***** TIR TROP LONG *****
700 GOTO 385
710 FOR I=0 TO 20
715 LET Z=INT (RAND*10)
720 LET B=INT (RAND*8)
725 PRINT AT 18,15,C(1);
730 NEXT I
735 NEXT I
740 IF G=0 THEN GOTO 775
750 FOR I=2 TO U
755 PRINT AT I,15,C(1);
760 PRINT AT I+1,15,C(1);
765 NEXT I
770 RETURN
775 REM ***** SOUS-MARIN ATTAQUE *****
780 CLS
785 LET M=INT (RAND*3)+1
790 GOSUB 1180
795 IF M=1 THEN GOTO 810
800 IF M=2 THEN GOTO 860
805 IF M=3 THEN GOTO 945
810 REM ***** NAVIRE HANGUE *****
815 LET S=300
820 LET Z=22 TO 43
825 PLOT S,1;
830 UNPLOT S-1,1;
835 NEXT S=5-1
840 NEXT I
845 IF X=0 THEN LET G=2
850 IF L=5 AND XX<X THEN GOTO
10
855 IF N=5 AND YY<Y THEN LET N
=2
860 IF N=2 THEN GOSUB 1105
865 IF N=2 THEN GOTO 205
870 GOTO 305
875 REM ***** NAVIRE COULE *****
880 LET S=43
885 FOR T=22 TO 40
890 UNPLOT S-1,1;
900 NEXT S=5-1
905 NEXT T
910 FOR I=0 TO 20
915 LET A=INT (RAND*8)
920 LET B=INT (RAND*8)
```

```
925 PLOT A+20.8+36
UNPLOT A+24.8+36
935 NEXT I
940 GOTO 510
945 REM ***** FUITE DU SOUS-MARIN *****
950 FOR I=15 TO 0 STEP -1
955 PRINT AT 10,1,B(1);
960 PRINT AT 1,0,B(2);
975 NEXT I
980 GOTO 10
985 REM ***** REGLES DU JEU *****
990 PRINT "VOUS ETES A BORD D U
N NAVIRE DE GUERRE ET VOUS DEVEZ
DETRUIRE UN SOUS-MARIN ENNEMI"
1000 PRINT
1005 PRINT "POUR CELA VOUS DEVEZ
TROUVER SA COORDONNEE SA PROFON
DEUR ET SA
1010 PRINT
1015 PRINT "VOUS RUEZ 3 TENTATIVU
ES POUR TROUVER LA COORDONNEE
APRES LA QUE LE SOUS-MARIN A
TTACHE
1020 PRINT
1025 PRINT "SOIT IL VOUS COULE, S
OIT IL PREND LA FUITE ET LE JEU
REPART A ZERO, SOIT IL VOUS HA
NGUE ET VOUS RUEZ 3 TENTATIVUES D
E PLUS"
1030 PRINT
1035 PRINT "POUR LA COORDONNEE C
EST LA MEME CHOSE SAUF SI LE SOU
S-MARIN HANGUE VOUS N RUEZ
QUE 3 TENTATIVUES DE PLUS"
1040 PRINT TAB 23,"TRAPEZ"
1045 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1045
1050 IF INKEY$="S" THEN CLS
1055 PRINT "VOUS DISPOSEZ DE 3 G
RENADES QUI VOUS DEVEZ LANCER EN
ENTRANT LE TEMPS DE MISE A REU
QUI EST EGAL A LA PROFONDEUR"
1060 PRINT
1065 PRINT "UN GRAPHIQUE VOUS RE
NSEIGNE SUR VOTRE TIR (TROP COUR
T OU TROP LONG) APRES CHAQUE G
RENADE"
1070 PRINT
1075 PRINT "APRES LA QUE LE SOU
S-MARIN ATTAQUE OU PREND LA FUITE
S IL VOUS HANGUE VOUS RUEZ DR
OIT 3 GRENADES DE PLUS"
1080 PRINT
1085 PRINT TAB 20,"Ecran du SONAR"
1090 PRINT "TRAPEZ"
1095 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1095
1100 IF INKEY$="S" THEN RETURN
1105 REM ***** Ecran du SONAR *****
1110 PRINT AT 1,0,"1"
1115 FOR I=1 TO 21
1120 PRINT @I,1;
1125 NEXT I
1130 PRINT AT 0,14,"Ecran du SONAR"
1135 PRINT AT 2,1,"LATITUDE"
1140 PRINT TAB 4,XX
1145 PRINT AT 6,1,"LONGITUDE"
1150 PRINT TAB 4,YY
1155 PRINT AT 10,1,"PROFONDEUR"
1160 PRINT TAB 4,ZZ
1165 PRINT AT 15,1,"GRENADES"
1170 PRINT TAB 4,G
1175 RETURN
1180 REM ***** NAVIRE ET SOUS-MARIN *****
1185 PRINT AT 1,0,E(1,1);
1190 PRINT AT 1,0,E(1,1);
1195 PRINT TAB 11,A#(1);
1200 PRINT AT 10,16,B(1);
1205 PRINT TAB 16,B(2);
1210 RETURN
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES EPICOLUSOPORGERSIQUES

de MICHE et MICHA

CHINESE JUGGLER de OCEAN

sur COMMODORE 64

On est censé faire un essai sérieux de logiciel. C'est CHINESE JUGGLER. Mais MICHA s'empare soudain frénétiquement du joystick alors qu'il a déclaré moins de deux minutes auparavant qu'il n'avait pas que ça à faire, qu'il avait du travail et qu'il fallait qu'il étudie les moyens de se faire réformer. Nonobstant (burp), il est en train de ramasser des assiettes pour les faire tourner au bout d'un bâton. C'est pas sérieux. Ah, il s'en va... A moi le joystick. Impossible de jouer une partie tranquille... Dès que je tourne le dos, Miche en profite pour dégoiser n'importe quoi sur mon compte. En attendant, qui fait voltiger les assiettes (tiens, elles changent de couleur, hein? Sacré jongleur, ce Miche, il a goûté au Saké avant de rentrer sur scène. Visiblement, ses réflexes sont émoussés: deux minutes qu'il essaie de faire tourner ces 8 assiettes simultanément, deux minutes qu'il ramasse les débris par terre. Et paf: je vais chercher un café (dont j'ai bien besoin) et cette honorable vermicelle de Micha en profite pour me relaxer le joystick. Et derechef se paye un bonus de 5* 2110 car, expliquons-nous, 2110 est le temps

restant à jouer, (3000 au départ) et 5 je ne sais pas. Ca à l'air d'être au pif. Je vais profiter qu'il n'est pas en train de me déverser ses inepties, pour vous expliquer en détail le but du jeu et son déroulement. Ca sera bien la première fois que vous aurez un mode d'emploi sérieux dans cette rubrique. Alors, vous êtes un jongleur chinois, et vous devez aller ramasser des assiettes pour les faire tourner au bout d'un bâton. Bon. Et puis, au bout d'un moment, les assiettes commencent à tourner moins vite et il faut aller remuer le bâton. Quelque chose ne va pas. Ca me démange. Une fois toutes les 8 assiettes placées, nouveau tableau: la couleur des assiettes (ça va mal) est imposée. Si votre assiette n'est pas de la bonne couleur, vous pouvez tourner autour de vous, et vous avez une chance sur deux pour qu'elle change de couleur, mais elle peut aussi devenir noire et aller (quel stress!) valdinguer dans les décors...Je...Arrhh...Beurk beurk kloch kloch shploff. Victime de son sérieux, Miche est mort. Micha reprend le flambeau, échaudé. Il n'a pas l'intention de se faire avoir par le Grand Esprit Straight qui frappe durement ceux qui n'y prennent

garde. Victime d'un accident du travail, après avoir reçu 7 assiettes sur le même pied, Miche a été transporté d'urgence à l'hôpital. On me demande d'aller reconnaître le corps. Auparavant (chinois), je signale à nos aimables lecteurs que le misérable score réalisé par l'humble Miche est la cause réelle de la désaffection de son regretté partenaire et néanmoins frère. Score 81340. Quand même.

Miche et Micha



PETITES ANNONCES GRATUITES

HEBDOGICIEL recrute

UN JOURNALISTE DEBUTANT

Pour prendre en charge une nouvelle rubrique du journal. Cette activité permanente et enrichissante demande:
- Aptitudes certaines à la rédaction
- Contacts humains aisés
- Sens de l'organisation
De plus, le candidat connaîtra parfaitement la micro-informatique grand public et la programmation en basic sur au moins un ordinateur.
L'expérience professionnelle n'est pas nécessaire. Le candidat, Homme ou Femme, devra s'intégrer à une équipe dont la moyenne d'âge est de 25 ans.
Ecrire au journal sous la référence: "ANNONCE J/GC" en joignant une photo et le niveau de rémunération souhaitée.

VENDS PC 1245 + étui et manuel : 500 F. Monsieur HARDY Allée des Foreurs 21 résidence le Bocage 33400 TALENCE.

VENDS TI 99/4A + cables K7 + manettes de jeu + TI Invaders + Indoor Soccer + nombreux programmes Ingvar VAN DRÖOGENBROCK BRUSSEL-SESTEENWEG 86 1700 ASSE / BELGIQUE.

VENDS TI99/4A + Magnéto TEXAS + joystick + modules Parsec + Munchman + K7 Basic + 3 K7 programmes + 3 numéros de "99 Magazine". Le tout sous garantie et dans emballage d'origine : 2000 F. Patrick VOLT0 3 allée de Québec 33600 PESSAC. Tel: (56) 36 55 51 (après 18 H).

VENDS pour TI 99/4A carte extension mémoire 32K (valeur 1200 F.) vendu 1000 F. + Une disquette "aide à la programmation II" (valeurs 210 F.) vendu 180 F. Didier GALLE JASSE- RON 01250 CEYZERIAT.

ACHETE pour TI99/4A carte contrôleur + boîtier d'extension périphérique PHP 1200. Thierry BEGUIN 8 rue Henri Dunant 73100 AIX LES BAINS. Tel: (79) 35 63 88.

VENDS pour TI99/4A neufs et sous emballage d'origine Module Mini mémoire + livre initiation au langage assembleur : 800 F. Module Adventure + K7 pirate Adventure : 150 F. Monsieur BERMOND Tel: 583 16 88 (le soir).

VENDS SPECTRUM 48K Peritel + manettes et interface + moduleur N/B + Panique + Androïde + Othello + Echecs + Manager + Mined out + jeu aventure (valeur 3600 F.) vendu 3000 F. le tout + Brochures, Monsieur FERAUGE Tel: (56) 80 36 39 (de 9 H à 17 H 30).

VENDS ORIC 1 48K (1/84) Pal / Peritel + Manuel + fil Peritel + alimentation Peritel et Oric + 10 programmes sur K7. (valeur + 3000 F.) Vendu 2000 F. Servais MAUSS 13 rue de Trieux 54150 AVRIL Tel: (8) 246 30 90.

VENDS TO 7 + Extension 16K (valeurs à 2/84 3150 F.) vendu 2500 F. Tel 844 38 29 (heures bureau) ou 840 95 86 (après 20 H).

VENDS pour ZX 81 Interface, manettes de jeu : 200 F. Serge LASGOUTE Résidence Floriales A1 83300 DRAGUIGNAN. Tel: (94) 84 25 36.

VENDS CANON X 07 (8K) + Imprimante X710 + Carte 4K XM 100 + câble K7 + adaptateurs secteur + manuels + 2 livres + programmes logistick : Banque, Fichiers, Graphe + jeux. Le tout sous garantie et emballage d'origine : 3500 F. Pour DRAGON 32 : K7 programmes Donkey Kong, Scram, Fichiers : 200 F. le tout Alain MEYER 45 rue Claude bernard 75005 PARIS.

VENDS TI99/4A Peritel + Magnéto TEXAS + Joystick + cables + modules Parsec et Munchman + K7 Basic par soimême et 3 divers + 3 numéros de "99 Magazine", le tout sous garantie et dans emballage d'origine: 200 F. Patrick VOLT0 3 allée de Québec 33600 PESSAC. Tel: (56) 36 55 51 (après 18H).

VENDS pour TI99/4A modules: Car Wars: 130 F. + Chisholm Trail: 130 F. + Tombstone City: 130 F. + Jungle Hunt: 340 F. Demander Patrick au (6) 452 56 06.

Pour TI99/4A VENDS module Basic Etendu + Manuel anglais: 600 F. ou ECHANGE contre mini mémoire Manuel français. Ecrire à Roger DAVID Les Auches 04240 ANNOT.

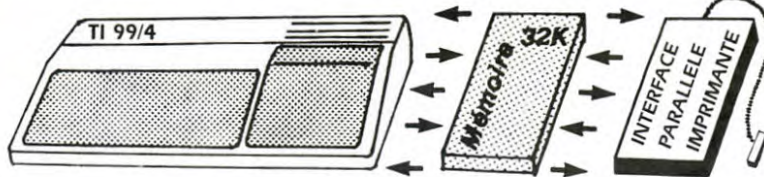
Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoît PICAUD
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT EDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.



DISPONIBLE: EXTENDED BASIC USA AVEC MANUEL FRANÇAIS 900 F



INTERFACE PARALLÈLE IMPRIMANTE 1.090 F
BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.340 F



MOS THOMSON

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

• LE Mo 48 K DE MEMOIRE VIVE :

- Basic Intégré
- Clavier AZERTY
- Programmes éducatifs VIFI-NATHAN
- 16 COULEURS AVEC CARACTOR
- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA :
- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5

PRIX TTC

Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL	2.390,00	<input type="checkbox"/>
Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5	650,00	<input type="checkbox"/>
Crayon Optique	200,00	<input type="checkbox"/>
Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)	600,00	<input type="checkbox"/>
Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5	3.790,00	<input type="checkbox"/>
Imprimante Thermique 40 colonnes	2.200,00	<input type="checkbox"/>
Monteur Couleur pour Mo 5 Océanic	2.725,00	<input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM	500,00	<input type="checkbox"/>
Logiciels sur Cartouches		
Gemini	295,00	<input type="checkbox"/>
Motus	295,00	<input type="checkbox"/>
Tridi 444	374,00	<input type="checkbox"/>
Trap	320,00	<input type="checkbox"/>
Pictor	494,00	<input type="checkbox"/>
Melodia	374,00	<input type="checkbox"/>
Melmelet		
Logiciels sur Cassettes		
Carotte malicieuse	175,00	<input type="checkbox"/>
Dialogue avec une sauterelle	125,00	<input type="checkbox"/>
Mots croisés vol. 1 et 2	194,00	<input type="checkbox"/>
Mots en fleurs	194,00	<input type="checkbox"/>
Signes dans l'espace	175,00	<input type="checkbox"/>
La ronde des chiffres	124,00	<input type="checkbox"/>
La ronde des formes	149,00	<input type="checkbox"/>
Carte de France	144,00	<input type="checkbox"/>
Cie des chants	180,00	<input type="checkbox"/>
Multiplication Casse-tête	180,00	<input type="checkbox"/>
Lire vite et bien	175,00	<input type="checkbox"/>
Labyrinthe survie	194,00	<input type="checkbox"/>
Yam Pocker Solitaire	180,00	<input type="checkbox"/>
Un mot pour le compte	180,00	<input type="checkbox"/>
Backgammon	180,00	<input type="checkbox"/>
Cocktail vol. 1 à 3	94,00	<input type="checkbox"/>



Deux plus :
Pour votre TI 99/4 A une extension mémoire 32 K Ram extérieure.
Vous allez ainsi, avec 48 K, réaliser des programmes plus performants.
Une interface parallèle type centronics vous permet de connecter des imprimantes comme Epson ou Seikosha.

BON DE COMMANDE TARIFS SEPTEMBRE 1984

Nom
Prénom
Adresse
Tel :
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en re-commande pour les logiciels : + 30 F.
LA REGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tel. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC	
Modulateur SECAM France	500,00	<input type="checkbox"/>
Câble liaison magnéto-cassettes	100,00	<input type="checkbox"/>
Paire manettes jeux	210,00	<input type="checkbox"/>
Magnéto-cassettes compatible TI avec computeur		
+ câble magnéto compris	370,00	<input type="checkbox"/>
Imprimante GP50A papier thermique	1.305,00	<input type="checkbox"/>
EPSON RX 80 friction-traction	3.850,00	<input type="checkbox"/>
Imprimante Seikosha GP 500	2.500,00	<input type="checkbox"/>
Interface parallèle extérieure pour TI99	1.090,00	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMATION		
• Extended basic U.S.A. Manuel français	900,00	<input type="checkbox"/>
Mémoire extension 32 K extérieure	1.340,00	<input type="checkbox"/>
TI LOGO II	895,00	<input type="checkbox"/>
Basic par soi-même	70,00	<input type="checkbox"/>
Aide à la programmation	75,00	<input type="checkbox"/>
ORGANISATION		
Conseil financier	75,00	<input type="checkbox"/>
Gestion fichier	260,00	<input type="checkbox"/>
Gestion rapports	375,00	<input type="checkbox"/>
Statistics	206,00	<input type="checkbox"/>
Ti calc	360,00	<input type="checkbox"/>
Gestion privée	360,00	<input type="checkbox"/>
MODULES EDUCATION		
Addition-Substraction I	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Substraction II	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Canon	147,00	<input type="checkbox"/>
Division-démolition	147,00	<input type="checkbox"/>
Early Reading	147,00	<input type="checkbox"/>
Meteor multiplication	147,00	<input type="checkbox"/>
Multiplication I	147,00	<input type="checkbox"/>
MODULES LOISIRS		
Connect four	147,00	<input type="checkbox"/>
Munch Man	250,00	<input type="checkbox"/>
Othello	206,00	<input type="checkbox"/>
The attack	147,00	<input type="checkbox"/>
Jeux Rétro II	147,00	<input type="checkbox"/>
Ti-Invaders	206,00	<input type="checkbox"/>
Jeux video II	147,00	<input type="checkbox"/>
Jeux Retro I	147,00	<input type="checkbox"/>
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS		
Rétour pirate	250,00	<input type="checkbox"/>
Demon attack	250,00	<input type="checkbox"/>
Mash	250,00	<input type="checkbox"/>
Burger time	250,00	<input type="checkbox"/>
Hopper	250,00	<input type="checkbox"/>
Satar track	250,00	<input type="checkbox"/>
Jaw breaker	250,00	<input type="checkbox"/>
Treasure Island	250,00	<input type="checkbox"/>
Microsurgeon	250,00	<input type="checkbox"/>
Moonsweeper	250,00	<input type="checkbox"/>
Lunar lander 2 (pour basic étendu)	95,00	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :		
Introd. au TI 99/4 (1)	75,00	<input type="checkbox"/>
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	<input type="checkbox"/>
Les techniques des programmes de jeux (1)	75,00	<input type="checkbox"/>
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	<input type="checkbox"/>
HEBDOGICIELS SOFTWARE		
TI N° 1 Basic simple K7 - 12 jeux	150,00	<input type="checkbox"/>
TI N° 2 Basic étendu - 12 jeux	150,00	<input type="checkbox"/>
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00	<input type="checkbox"/>
MODULES ROMOX :		
Rotor Raiders	390,00	<input type="checkbox"/>
Princess and frog	390,00	<input type="checkbox"/>
MODULES FUNWARE :		
Rabbit trail	285,00	<input type="checkbox"/>
Ambulance	285,00	<input type="checkbox"/>
Hen House	285,00	<input type="checkbox"/>
Driving Demon	285,00	<input type="checkbox"/>
Saint Nick	285,00	<input type="checkbox"/>
MODULES ATARI :		
Pac man	350,00	<input type="checkbox"/>
Moon Patrol	350,00	<input type="checkbox"/>
Jungle hunt	350,00	<input type="checkbox"/>
Defender	350,00	<input type="checkbox"/>